신세대

스퀘어의 「FFⅦ」제작 PS인가, N64인가? 갈등의 연속!

# 게임챔프

기사특약 「더 슈퍼패미컴」
「새턴 매거진」

NINTE... PS, SFC, IBM-PC, ARCADE, ANIMATI... MULTI MAGAZ...NE

VF 최신작 「버철 화이터 키즈」 SD캐릭터로 변신 등장

- 특집기사
  국내 게임산업 문제점 진단
  「드래퀘Ⅲ」 SFC에 부활
  닌텐도64 특급정보 「세부분에 세이브 가능」등
- 권중 특별부록
  SFC 「슈퍼 동키콩2」 완전 공략본
  「3DO 얼라이브」
- IBM PC 게임 가이드 북
  「GAME POWER」

VIRTUA FIGHTER KIDS

9 771227 717002 03
ISSN 1227-7177

5,500원

1996 3

극장용 에니메이션 「아마게돈」
4,000원 할인 티켓 재중

멀티미디어의 삼성전자

이,이,이… 이런건, 처,처… 처음이다!!

# 다른건 시시해졌다! 삼성 새턴

## 64비트급, 1670만 컬러, 스테레오 리얼 사운드 멀티CD게임기-삼성 새턴

신발매

### 게임내용 문의

매주 토요일 오후 2시~6시까지
TEL : 707-1448 FAX : 707-1450

## 64비트급 멀티게임 기능

- 64비트급의 초강력 스피드 (32비트 RISC CPU 2개로 2배의 게임속도)
- 1670만 컬러와 3차원 입체화면의 살아있는 애니메이션
- 충격입체리얼사운드(PCM 32채널)

■ 삼성새턴 대표작 소개

버쳐파이터 II (파이팅)

버쳐 캅 (슈팅)

세가 랠리챔피온쉽 (카레이싱)

데이토나 USA (카레이싱)

■ **구입처** :

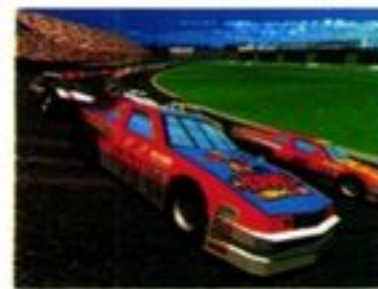
삼성게임기전문점, 삼성 게임프라자, C&C 대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센터

■ 권장소비자가격
- SPC-SATURN : ₩550,000 (S/W 별매)
- SPC-SATURN 2 : ₩595,000 (S/W 1종 포함 : 버쳐파이터 리믹스)

※ S/W 별매가격 : ₩74,000

© SEGA

C&C COMPUTERS AND COMMUNICATIONS

고객상담실
- 수신자 부담전화 : 080-022-3000
- 직통 : (02) 541-3000

■ 국내영업본부
C & C 판매사업부
서울시 중구 남대문로 5가 84-11 (세브란스빌딩 18층)
HE 사업팀
259-2971~7

■ 삼성 게임기 전문점
- 서울 : (주)하 이 콤 795-5765
  (주)게임라인 713-7033
  (주)아 링 715-5828
  포 스 트 715-3393
  멀 티 테 크 703-9346
- 부산 : (주)광 복 051) 246-6565

삼성 새턴

Smart & Soft

SAMSUNG 삼성전자

게임·게임기의 모든것

# 삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

# 삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프랜차이즈 전문점입니다.

## 소비자 여러분께 협조 바랍니다.

요시아일랜드 불법복제 팩을 구입하신 소비자께서는 구입하신 게임점의 내용을 적으시고 당사로 보내주시면 정품으로 교환하여 드립니다. 불법 복제 S/W가 뿌리뽑힐수 있도록 여러분의 적극적인 협조바랍니다.

연락처:(주)하이콤 총무부 795-5765

### 금월의 우수체인점

**경기안산월피점**
대표:오철우
(0345)84-6326
안산시 월피동

**대전 둔산점**
대표:박재홍
(042)483-4962
서구 탄방동

**서울 구의점**
대표:우복영
456-2561
구의동
동부경찰서앞

**충남 서산점**
대표:권오찬
(0455)666-0960
서산시 동문동

SAMSUNG 삼성 게임 프라자 수현컴퓨터 TEL 84-6326

SAMSUNG 삼성 게임 프라자 둔산점 TEL.526-4962

SAMSUNG 삼성 게임 프라자 구의점 TEL.456-2561

삼성 게임 프라자 서산점 TEL666-0960

| 점포 | 전화 |
|---|---|
| 서울 약수점 | 234-1215 |
| 서울중화점 | 436-7718 |
| 서울우면동점 | 579-6426 (코오롱상가 1층) |
| 서울 월계점 | 919-5911 |
| 서울구의점 | 456-2561 |
| 서울신천점 | 423-2252 |
| 서울대림점 | 843-4622 |
| 서울자양점 | 447-9356 |
| 서울화곡점 | 601-5597 |
| 서울흑석점 | 813-7577 |
| 서울구로점 | 863-2055~6 |
| 용산1호점 | 714-4556 |
| 서울개포점 | 3461-2315 |
| 서울신림점 | 888-3960 |
| 서울삼선교점 | 745-3837 |
| 서울창동점 | 994-1467 |
| 서울송파점 | 420-6792 |
| 서울둔촌점 | 487-6393 |
| 용산2호점 | 3272-3838~9 |
| 서울행당동점 | 299-7158 |
| 서울갈현동점 | 384-8113 |
| 서울오목점 | 645-9313 |
| 서울상계점 | 932-5264 |
| 서울사당점 | 594-6172 |
| 서울가양발산점 | 690-7264 |
| 서울거마점 | 401-1510 |
| 서울중계점 | 937-2272 |
| 인천만수점 | (032)469-6654 |
| 경기 중동점 | (032)666-0621 |
| 경기 하남창우점 | (0347)795-0970 |
| 분당야탑점 | (0342)708-4007 (청우상가1층 102호) |
| 인천계산점 | (032)551-4044 |
| 서울미아점 | 982-5753 |
| 서울명일점 | 488-8604 |
| 서울천호리빙점 | 474-1945 |
| 서울시흥점 | 895-8075 |
| 서울상도점 | 824-6275~6 |
| 서울대치점 | 565-2252 |
| 경기 장현점 | (0346)572-7508 |
| 경기구리점 | (0346)555-7939 |
| 일산점 | (0344)913-6406 |
| 분당서현점 | (0342)701-4949 |
| 부천송내점 | (032)321-9081 |
| 소공동점(롯데) | |
| 영등포점(신세계) | |
| 미아점(신세계) | |
| 서울 아현점 | 312-3764 |
| 서울용산점 | 717-7140~1 |
| 안산월피점 | (0345)84-6326 |
| 일산주엽점 | (0344)916-1405 |
| 경기포천점 | (0357)541-2053, 32-8827 |
| 수원종로점 | (0331)251-1617 |
| 분당파크타운점 | (0342)711-3595~6 |
| 경기안성점 | (0334)74-5364 |

SUPER 슈퍼 동키콩 2

# DONKEY KONG 2®

## 실종된 동키콩을 구출하라!

"나도 구출해줘, 잉~"

**확인! 홀로그램스티커**

홀로그램스티커가 붙어있지 않은 불법소프트웨어는 슈퍼컴보이에 치명적인 해를 끼치며, A/S를 받을 수 없습니다.

구입하시기 전에 홀로그램스티커를 반드시 확인하시기 바랍니다.

화이터즈 히스토리

태권도

슈퍼마리오 올스타즈

메가맨 X

NBA JAM T.E.

한국프로야구

Digital Pictures

CD 4장

MPEG 없이 펼쳐지는
100% 풀모션 비디오!!

# 피펜의
# 길거리 농구

스코티 피펜과
1:1 대결을!!

## 시스템 요구조건

컴 퓨 터: IBM PC 486 25MHz 이상
메 모 리: 4MB 이상
운영체제: MS-DOS 3.2이상
비 디 오: VGA
조종장치: 키보드, 조이스틱, 마우스
음향카드: 애드립, 사운드 블래스터 & 100% 호환카드, 그라비스 울트라 사운드,
2배속 CD-ROM 드라이브

NBA
NBA Final League

구입 문의처

〈서울〉 게임랜드 712-3682 소프네트 707-0507 SBK 716-5511 KT 시스템 704-5977 영컴 442-7240 BNT 719-1445 8158 멀티타운 704-0065 네스코 749-6388 소프트타운 581-7500 소프트라인 715-0001 한국 소프트 711-2700 032-882-2404 미래정보통신 0336-33-5576 창조 컴퓨터 0331-38-6950 〈부산〉 OK 컴퓨터 051-255-7257 0775 〈전남〉 목포한솔 컴퓨터 0631-76-3554 목포 정보통신 0631-43-7520 〈경남〉 부전 비지네스 0557-41-3399 〈강원〉

MIWON 미원정보기술(주)

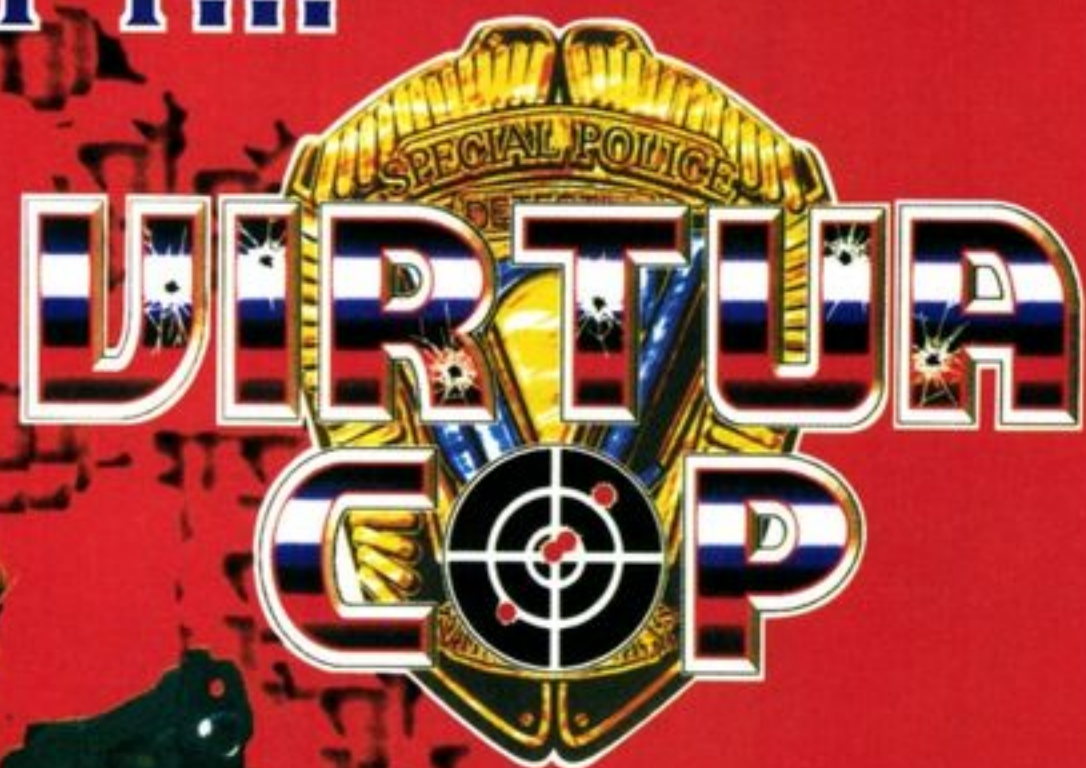
135-270 서울시 강남구 도곡동
545-7(성원빌딩3층)TEL:3459-6541~3

SAMSUNG
삼성전자

# 저격당하기 전에 저격하라!!!

## 세계 최초 3DCG 건슈팅의 대걸작
## 아케이드용 버철캅 드디어 삼성새턴에 등장!!

SPECIAL POLICE

VIRTUA COP

사격연습을 할 수 있는 트레이닝
모드에서 2P대전 가능
텍스쳐 맵핑의 아름다운 화면과
숨막히는 템포의 전개로
실제와 같은 현장감이 유저 앞에
펼쳐진다!!

SAMSUNG SATURN

AM R&D DEPT.#2

멀티미디어의 삼성전자

# 카리브해의 영웅

## 카리브해의 미스테리

퇴역군인 파일럿 단은 카리브해를 비행하던 중 갑자기 발생한 기상이변으로 추락하고 기내에서는 믿기 힘든 일들이 벌어지고 함정에 빠진 단은 가까스로 탈출하고 루이스를 만나 사건의 실마리를 풀려하지만 뒤쫓아 온 해군장교와 병사들에게 포위당한다.
루이스의 도움을 받아 비밀 격납고로 몸을 피한 단은 교수가 설계한 비행기를 이륙시키는 데 성공하고 교수를 구출하기 위해 카리브해를 비행한다.

**시스템 요구사항**

- 486DX 33MHZ 이상
- 8MB 이상
- Windows 3.1, Windows 95
- SVGA대응 칼라 모니터
- 256칼라 지원 비디오 카드
- 2배속이상 CD-ROM 드라이브
- 사운드블래스터 호환 카드

개발원: DUAL CORPORATION / PONY CANYON / PONY CAYON INC.

판매원: SAMSUNG 삼성전자

**천리안, 하이텔, 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다.**

접속방법 : 천리안 GO SEC - 게임기/소프트웨어(33) - 소프트웨어/악세사리(2)
하이텔 GO SEC - S/W/게임기/PICO(22) - 소프트웨어/악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(11) - 소프트웨어/악세사리(2)

LG전자

3DO

# BLADE FORCE
## 블레이드 포스

2월출시예정

6°

## "헬리팩 비행으로 메가그리드의 하늘을 지켜주시오~!"
### - 프란쯔 그루버트 박사 -

**상하좌우 입체콘트롤, 실제각도로 보이는 초실감 3D 공중비행-**
**메가그리드의 하늘을 지키는 당신은 바로 블레이드 포스**

단 하나뿐인 헬리팩 비행복을 갖고 있는
당신에게 배달된 소포-거기엔 메가그리드의
상황과 헬리팩 비행훈련에 대한 최신
기술관련 자료들이 동봉되어 있다.
최단시간에 헬리팩 비행기술을 익혀내야만 하는 당신 -
현실과 같은 사실적 배경과 시야각도에
빠져들며 당신은 메가그리드의 운명을 책임지게 된다.

GoldStar 3DO
얼라이브

■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
■ 제품상담안내: ●한국영업팀(02)3459-5924 ●하이미디어팀(02)728-3421
■ LG3DO전문점: ●서울: (주)씨에로(02)715-3131, 704-3515 (주)멀티캐피(02) 703-9346,4668
엘지소프트프라자(02)566-7273, 엘지토털시스템(02)675-8631, 태성기업(02)216-0988,
●부산: LG게임뉴스(051)504-1630, LG미디어(051)809-6308
LG C&C스토어 범정점(051)529-1785, 연산점(051)867-3223, 청우시스템(051)804-7998
●대구: 월월랜드(053)421-5916~17

신제품

■ GDO-203
₩ 299,000
※ 얼라이브 Ⅱ 발매기념 3DO 구입시
싸커키드와 토털이클립스등
선착순 550명에 한하여 무료로
드립니다 (제품 내에 포함)

LG전자

# CAPTAIN QUAZAR

캡틴 쿼져

3DO

2월출시예정

## "우주비상! 3인의 우주 대도가 나타났다- 출동하라, 슈퍼경찰 쿼져!"

360° 유탄발사기에 슈퍼맨, 람보를 능가하는 초능력-
당신의 스트레스를 명중시켜 통쾌하게 날린다!

다른 슈팅게임들을 모두 정복했다면 이제, 캡틴쿼져에
도전할 차례- 세명의 우주 대도와 그 행성에서 억류된
노예를 구출해야 한다. 곳곳에 숨겨진 함정들,
강력한 적과의 싸움. 당신은 슈퍼경찰관 캡틴쿼져가
되어 고성능 무기와 함께 슈퍼맨 람보의
초능력까지 총동원해야 한다.

신제품

ALIVE

■ GDO-203
₩ 299,000
※ 얼라이브 Ⅱ 발매기념 3DO 구입시
싸커키드와 토탈이클립스를
선착순 550명에 한하여 무료로
드립니다. (제품 내에 포함)

GoldStar 3DO
얼라이브

■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
■ 제품상담안내: ● 한국영업팀(02)3459-5924 ● 하이미디어팀(02)728-3421
■ LG3DO전문점: ● 서울: (주)세에프(02)715-3131, 704-3615 (주)멀티테크(02) 703-9346,4668
엘지소프트프라자(02)566-7273, 엘지토탈시스템(02)675-8631, 태성기업(02)216-0988,
● 부산: LG게임뉴스(051)504-1630, LG미디어(051)809-6308
LG C&C스토어 명장점(051)529-1785, 연산점(051)867-3223, 청우시스템(051)804-7998
● 대구: 월월랜드(053)421-5916~17

Designed for
Microsoft
Windows 95

윈도우95를 최적으로
지원하는 제품에는
반드시 윈도우95로고가
부착되어 있습니다.

Microsoft®
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

# 집안이 온통 즐거움으로 가득해집니다
# 마이크로소프트 조이스틱―사이드와인더

## 마이크로소프트 사이드와인더가 게임의 즐거움을 한차원 높여드리겠습니다.

• 가격 : 사이드와인더 44,000원
사이드와인더 3D Pro 110,000원
(맥 워리워 게임 포함, 부가가치세 포함)

### 미세한 움직임까지 포착하는 최첨단 기술
약간의 움직임에도 신속히 반응하는 최첨단 기술로 게임의 사실감을 향상시켜 주며 도스, 윈도우3.1, 윈도우95등 모든 환경에서 게임을 마음놓고 즐길 수 있습니다.

### 실감나는 게임을 위한 개선된 성능
사이드와인더 3D Pro로는 게임 환경을 더욱 유연하고 강력하게 만드는 3D 핸들 회전, 실감나는 액션을 위한 4방향 해트스위치, 속도를 조정하는 스로틀 콘트롤등으로 게임을 보다 실감나게 즐길 수 있습니다.

### 오래 사용해도 피로가 없는 인체공학 디자인
인체공학적 연구를 통해 오랜 시간 사용해도 편안하게 게임을 즐길 수 있게 설계되었으며 고장이 적고 밑받침이 무거워 게임을 할 때 안정적인 환경을 제공해 줍니다.

### 사이드와인더만의 새로운 기능
사이드와인더는 그밖에도 장시간 게임을 즐길 수 있는 핸드 그립, 액션이 정확한 트리거와 버튼, 세련된 디자인, 먼거리에서도 사용 가능한 긴 코드등으로 게임의 즐거움을 한 차원 높여드립니다.

Microsoft 총판매원

고객 정보센터 080-022-7337

Home PC. 고객을 위한 기업
**(주)테크비즈니스랜드**
서울시 서초구 서초동 1702-8 호정빌딩1층
TEL : (02)599-0807(代) FAX : (02)599-2750

**협력업체:** 무궁화전산유통(주)749-8833/ (주)소프트라인 508-0134/ (주)SBK716-5511/(주)세진컴퓨터랜드 423-1110/ (주)선경유통 3451-6060/ (주)소프트타운 581-7800/ 소프트밸리(주) 703-9691

**대 리 점:** · 서울/ 무궁화전산(관광점) 717-4048 한국종합상사 733-5564 무궁화전산(원효점) 704-7066 동양데이타 719-4100
인피니트데이타시스템(선인점) 701-9468 천지유통 715-9700 하나로시스템(종로점) 737-2447 삼성통상 715-3687
· 부산/ 대성전산 805-2285 · 광주/ 한국종합전산 227-8816 · 대전/ 무궁화전산 534-7722 · 제주/ 마이크로랜드 55-2480 · 울산/신일OA 49-1153
· 대구/ 매일전산 426-3392 · 전주/ 서울전산 253-0809 · 마산/고려상사 22-4230 · 충주/무궁화전산 848-1212

CD-ROM/FD

수입금의 일부는 사랑이 필요한 어린이들에게 자선기금으로 쓰여집니다

# 우리의 영웅을 게임으로 만나자!

## 돌아온 영웅 홍길동

HONG GIL DONG

Stage 사이사이 만화영화 동화상이 펼쳐집니다
총 15 분
CD-ROM에만 있음

아버지의 버림을 받고 집을 나온 홍길동 - 양반들의 횡포를 목격한다. 그 뒤엔 조선을 악으로 뒤엎으려는 골반도사의 무시무시한 음모 … 우리의 영웅 홍길동은 골반도사의 부하인 뱀가면인간, 익룡가면, 호피 등과 처절한 싸움을 벌인다. 드디어 조선의 운명이 걸린 골반도사와의 최후 결전이 다가오는데 …

*사용환경 : IBM PC 386DX이상 / RAM 4M이상 / VGA이상 / Sound Blaster호환
*어드벤처 액션게임

*구입하시는 모든 분께 '홍길동 카드' 를 드립니다.

판매원 영컴 YOUNG COM

LG미디어
고객만족팀 : (02)593-0418

꿈과 미래가 담긴 LG소프트웨어

LG

Soft & Young

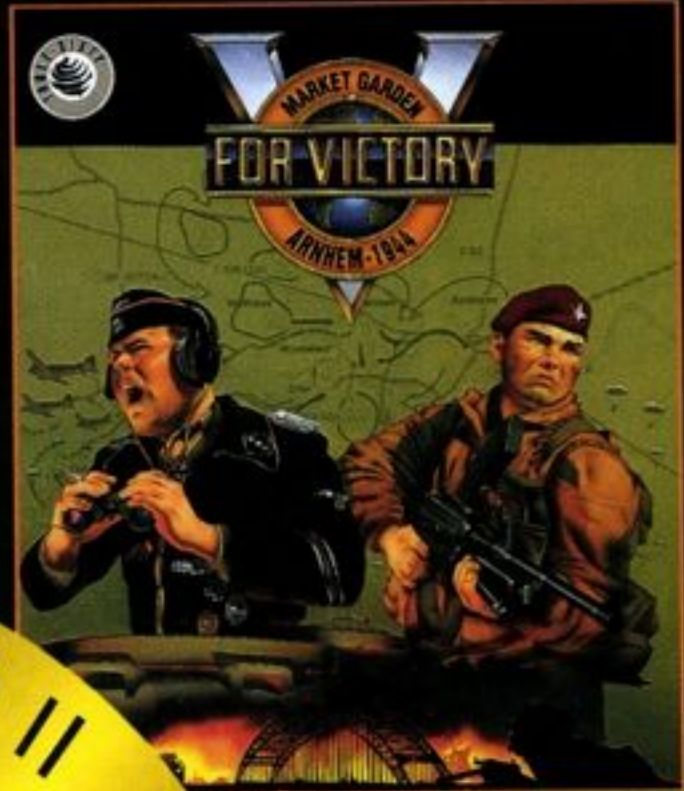
고객의 꿈을 현실로

# 연합군 대 독일군의 지상최대의 전투가 이제 PC에서 벌어진다!

V FOR VICTORY

BATTLESET 1 V FOR VICTORY D-DAY UTAH BEACH-1944

1944년 6월 7일 -
UTAH BEACH 전투
(노르망디 해변)

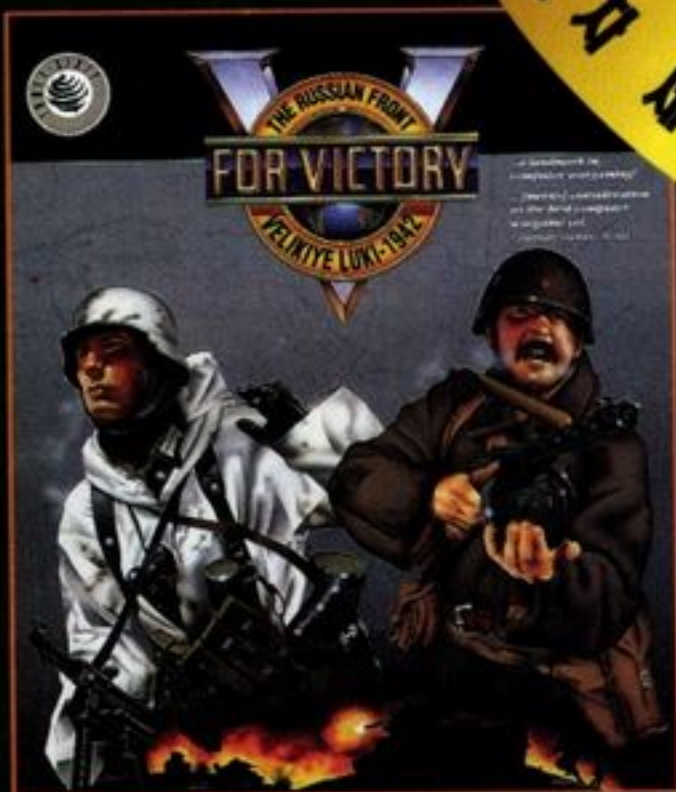
MARKET GARDEN V FOR VICTORY ARNHEM-1944

1944년 9월 17일 -
MARKET GARDEN 전투
(네덜란드)

END OF WORLD II

1945-1995

V FOR VICTORY

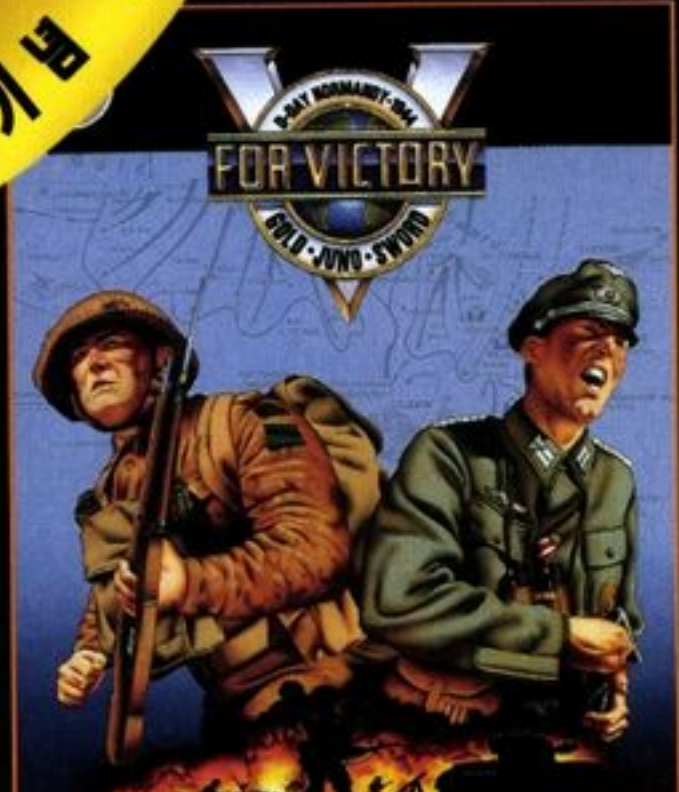
제2차 세계대전 종전 50주년기념 대작

THE RUSSIAN FRONT V FOR VICTORY VELIKIYE LUKI-1942

1942년 11월 15일 -
VELIKIYE LUKI 전투
(러시아)

THREE-SIXTY

INTRACORP INC.

◆시스템 사양
- 386 이상의 IBM 호환 PC
- 3MB RAM
- 사운드 블래스터, 애드립
- VGA 그래픽 카드

D-DAY NORMANDY-1944 V FOR VICTORY GOLD·JUNO·SWORD

1944년 6월 7일 -
GOLD-JUNO-SWORD 전투
(노르망디 해변)

구입문의

■LG소프트프라자 • 용산 : (02)713-6011-2 • 부산 : (051)256-1152 • 목동 : (02)645-4725 • 대구 : (053)792-6697 • 광주 : (062)227-7991
■서 울 • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 소프트네트 : 707-0507 • 케이티 시스템 : 704-5977 • (주) 아랑 : 715-5828 • 비엔티 : 719-1444~5 • 한롬 시스템 : 714-2631
• 빌트 인CD : 715-8158 • Express-CD : 7176-102~3 • 타이틀 명가 : 711-2727 • CD GATE : 717-3774 • 영문소프트 : 267-2269 • CD 마당 : 279-9996 • (주)영제 : 575-5770
• 영컴 프리자 : 442-7240 • LG C&C 월드 (경림상사) : 496-6716 • 엘지 토탈 시스템 : 675-8631~4 • 동원 정보 : 785-0887 • 게임 X-Y : 539-5593
■지 방 • 소프트랜드(광주) : (062)228-2310 • (주) 우남(대전) : (042)253-2470,220-5566~7 • 대구게임랜드(대구) : (053)421-5234 • 부산컴퓨터(부산) : (051)808-3662
• 데이타라인(마산) : (0551)45-3228 • 컴퓨터 시스템(마산) : (0551)46-8674 • 미성 컴퓨터(구미) : (0546)456-4520~2 • 소프트 시티(포항) : (0562)74-0481~2
• 현대전산(울산) : (0522)49-4097 • 세진컴퓨터랜드(진주) : (0591)746-9940
■유 통 사 • 소프트타운 : 585-7376 • 멀티타운 : 704-0065 • 소프트 라인 : 715-0001~2 • 한국소프트유통센타 : 711-2700 • 네스코 : 749-6388 • SBK : 716-5511
• 세진컴퓨터랜드 : 418-0188 • 멀티그램 : 518-2114 • 동아미디어 파크 : 705-0967~9

LG소프트웨어

서울시 강남구 대치동 891 LG 영동빌딩
• 고객지원실 : TEL(02)3459-5800/ FAX (02)3459-5707
• PC 통신 서비스 : Hitel 접속후 GO LGSW

원점을 추구하는 전략사고형 시뮬레이션

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

# 現代大戦略 EX

~현대 대전략 EX~

2월전격출시!!

사상최고의 사고루틴 내장!
전술 시뮬레이션의 원점이라고 말할 수 있는 명작인
〈현대 대전략〉의 정신을 승계!
고도로 발달된 전략이 뿜어내는 긴장감속에서
시뮬레이션 게임의 신경지를 발견하게 만드는
대작중의 초대작!

▶주요특징

■다채로운 국면의 변화를 즐길 수 있는 최대 5개국전 가능
■'항복'이라는 개념의 도입으로 다른 국가 군대의 종속지위가 가능
■병기의 화력이 보다 충실하게 전투 결과에 반영되는 'fire-power' 시스템 채택
■공항에 복수의 유닛 착륙 가능
■아군이 근접해 있으면 유리하게 되는 '지원효과' 가능 및 '사기' 패러미터 도입
■맵에디터 표준 장비

▶표준환경
CPU:386DX 이상
비디오:VGA
메모리:2MB이상
하드디스크 용량:3MB이상
마우스 필수
사운드:사운드블래스터 100%호환카드

문의처:클로버서비스 080-022-3883
하이텔 천리안 "GO DAOU"

SystemSoft



DAOU (주)다우기술

서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩(4층~10층)
TEL:(02)3450-4500 FAX:552-0986

슈바르츠쉴트는 가상의 우주속에서
벌어지는 배신과 사랑,
그리고 그로인해 벌어지는 우주전쟁을
실감나게 그리고 있는 게임.
우주 3995년 대은하는 칼레온 국왕의
통치하에 평온한 나날을 보낸다.
하지만 이평화는 오래 가지못하여
반란군에 의해 평화는 깨지고,
대운하 제국은 위기에 빠지게 된다.
한편 이 소식은 다른 별에 유학중이던
국왕의 아들인 클라이프의 귀에
들어가게 되고 급거 귀성한 클라이프는
위기에 빠진 대은하를 구하기 위해
반란군과 우주 전쟁을 벌이게 되는데...

# 일본 3대 전략 시뮬레이션의 최고봉!

코가도의 야심작 슈바르츠쉴트 EX

시뮬레이션 게임의 명가
소프트뱅크
**독점공급**

# Schwarzschild EX

전략 시뮬레이션 게임의 새로운 재미
코가도의 야심작 슈바르츠쉴트 EX(Schwarzschild EX)
일본의 3대 시뮬레이션 게임의 하나로
코가도 스튜디오사가 제작하고 (주)소프트뱅크가
국내 독점 공급하는 새로운 방식의 전략 시뮬레이션 게임 !!

KOGADO
Software Products

SOFT BANK 소프트뱅크

서울시 용산구 갈월동 92 용산빌딩 10층
TEL:(02)716-5511 FAX:(02)716-5553

# 게임챔프를 보면 게임에 대한 고정관념이 탈피됩니다!

# CONTENTS

MARCH 1996.3 Vol.40

VIRTUA FIGHTER KIDS

그날까지 기다릴 수 없다!!

때로는 손에 용돈이 들어올 때 돌이켜 보면 어느새 패미 숙제는 계산이 된다. '친구한테 빌린 돈 얼마를 갚고 난 나머지 중 게임챔프 사고 신용 게임팩 사면 이번 달도 끝이군…' 절대로 포기하지 않는 때로는 돈은 게임 때문에 빡빡하게 돌아가고 있다. 이런 식으로 명맥을 유지해온 덕택에 어느새 '게임=용산전자상가'로 통하게 되어갔던 것이다. 정품이건 복사판도 용산, 불법 유통도 용산, 불법 개조도 용산. 하지만 '게임덕택으로 용산전자상가 전체의 매상도 오르지 않았을까'. 그런 상거래는 용산의 악명 높았던(?)들 때문에 활성을 잃고 있는 것은 아닐까 하는 우려를 해본다.

지난 게임시장의 경기가 1/3정도 감소했다는 일반적인 평가가 나왔다. 체감온도를 가장 잘 측정할 수 있는 현지 유통 관계자들은 보따리 풀렸다 아울러의 '겨울방학 노리기' 작전이 주효했다고 입을 모았다.

그래도 힘을 잃지 않는 것은 7월부터 시행될 새로운 음비법 때문. 누구나가 불법의 감시자가 될 수 있고 누구나가 단속자가 될 수 있는 법령이 시행된 요지는 노릇을 하기 때문이다. 7월이면 정상적인 페이스로 진행된다고 해도 게임을 사랑하는 유저는 그날까지 기다릴 수 없다는 일념이 앞설 것이다.


정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0164-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 106-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어




## 특보



## 특별 기획



## 흥미 기획



## 부록



## NEWS 라인



## 게임랭킹



## 차세대 게임 라인

### 새턴 라인



### 플레이 스테이션 라인



## 비디오 게임 라인



## 아케이드 라인업



### 매니아 휴게실



## 일반 게임정보



### 애니비전 라인



### 스페셜 금단의 비법



### 게임 집중공략



### 책속의 책 특별 집중공략



## GAME INDEX



## IBM PC 게임파워 INDEX




발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 신
편집장/김준완
챔프 취재팀
팀장/송동석
김동욱, 손영국, 고은호, 이성철, 박지연, 허우진
객원기자/김종철, 채명진, 한영조
통신원/정광진(일본), 최정철(미국), 이성미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이성업, 민경민
유구연, 최필중
챔프 미술팀
팀장/이동백
부팀장/권성모
양연미
일러스트/박성일
영업팀
팀장/김종진
손용덕
관리팀
팀장/경인석
이미자, 성은숙, 박영미
광고팀
팀장/이상현
우진성, 임재준, 이성일
광고미술/김대연
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 운연빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)덕문 프린테크
제본/한성제본, 대원실업
출력/선우출력센터
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
정가 5,500원
1년 정기구독료/60,500원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.
취재 702-3213/4
미술 702-5811/3




상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

구 게임챔프 / 게임챔프 / 남영역 / 숙대

SOFT BANK 소프트뱅크

Desiged for Microsoft Windows'95

최고의 게임이라면 소프트뱅크와 함께합니다

# PITFALL

200만개판매

## THE MAYAN ADVENTURE

## 마 야 대 모 험!

# 세계 최초의 Windows95 Game!

게임 SDK로 제작된 최초의 윈도우95 전용게임 PITFALL(핏폴)

난폭한 광도차를 타고가라! 절대 싸우지마라!

악어떼들 위에서의 오싹한 공포!

게임도 즐기고 펜티엄도 받으세요

**PITFALL도 즐기고 경품도 받으세요!!**

마야의 대모험을 구입하여 주신 모든 분들께 감사드립니다.
구매하신 모든 분들에게 펜티엄 컴퓨터와 타키온, 그리고 광역삐삐를 받을 수 있는 기회를 드립니다.
제품에 동봉된 경품카드를 동전으로 살짝 긁으십시오. 같은 말이 세 개가 나오면 당신은 세상에서 가장 행복한 분이 되십니다. 자세한 사항은 제품 속의 경품카드를 참조하십시오.

**윈도 95게임 SDK란?**

마이크로소프트사에서 개발한 윈도95용 게임제작도구로서 DRAW DIRECT, DRAW SOUND, DRAW PLAY, DRAW INPUT, DRAW 3D등, 하드웨어를 직접 제어할 수 있는 5가지 요소로 구성되어 있다.
게임 SDK를 사용하면 32비트 PC의 성능을 충분히 활용한 게임제작이 가능하며 PC에서도 게임기를 능가하는 수준의 게임을 즐길수 있다.

흉악한 마야전사 자케루아(Zakelua)의 함정에 빠져 유괴된 아버지(Harry)를 구하기 위해 초자연적인 위험이 도사리는 깊고 어두운 열대우림 속으로 모험을 떠나는 우리의 해리 (Harry)Jr. 이제 정글속의 넘치는 스릴과 서스펜스를 해리와 함께 느끼십시오! 멀티미디어의 파워를 실감할 수 있는 13가지 단계의 마야세계가 뛰어난 256칼라로 숨막히게 전개됩니다.
끊임없이 펼쳐지는 사실감 넘치는 애니메이션과 아카데미상을 받은 사운드 델럭스 연구소의 가슴을 울리는 사운드 또한 게임의 재미를 한층 더할 것 입니다.

윈도 95게임 소프트뱅크가 함께 합니다

덩굴 잎을 조심하라!

발끝을 조심하라! 악어가 기다리고 있다!

재규어맨의 험악한 야수를 조심하라!

**최소 시스템 요구사항**

- 100% 윈도우 95 호환 컴퓨터, CD-ROM 드라이버, 비디오 카드와 사운드 카드
- 486/33MHz 이상
- VESA 로컬버스 또는 PCI비디오
- 256칼라 SVGA(640*480)
- 8MB RAM 이상·2배속 CD-ROM 드라이브(전송율: 100KB/초)
- 윈도우 95운영체제
- 추천사항: 게임패드

ACTIVISION

SOFT BANK 소프트뱅크

서울시 용산구 갈월동 92 용산빌딩 10층
TEL:(02)716-5511 FAX:(02)716-5563

# 게임유통

# 新 시스템으로 거듭

# 게임기 ☆ 팩

그동안 저희 게임유통을 물심양면 성원해 주신
여러 업주님과그리고 게임을 사랑하는 유저 여러분께
심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '96년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임 직원 일동

게임기·팩 노매
특106호 게임유통 716-6301~2
게임유통 용산전자

**게임유통**:716-6301~2, 706-3070 FAX:3272-5505

NEO·GEO 전문점
화이트 소프트랜드 702-7091 719-7156

게임마당
711-8865

| | |
|---|---|
| 아이큐게임:716-0577 | 게임비전:719-5345 |
| 토탈게임:706-4133 | 게임센스:702-3247 |
| 코바게임:718-1520~1 | 스타게임:3272-4520 |
| | 소프트유통:716-7866 |

| 둔촌APT | 코바게임 | 게임마스타 | 새날 | 게임박사 | 연희점 | 용인점 | 명일점 | 청주점 | 게임마트 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 용산 오픈점 | 용산 오픈점 | | | | | | |
| TEL 487-0115 | TEL 718-1520 | TEL 701-6506~7 | TEL 704-7615 | TEL 702-4268 | TEL 337-2369 | TEL (0335)37-0858 | TEL 477-1165 | TEL (0431)69-0615 | TEL (0345)419-3210 |
| **상계점** | **청주게임유통** | **청주점** | **게임챔프(가락점)** | **화인게임** | **월계점** | **정릉점** | **연양점** | **축 오픈 울산점** | **구리점** |
| TEL 935-3233 | TEL 55-7624/57-3580 | TEL (0431)65-3587 | TEL 417-6411 | TEL (0522)60-2420 | TEL 941-5395 | TEL 911-4057 | TEL (0343)44-7036 | TEL (0522)65-9703 69-9437 | TEL (0346)553-1193 |
| **수원점** | **I·Q** | **장안동** | **이리점** | **대구성당점** | **용산점** | **광명점** | **간석점** | **가평점** | **능곡점** |
| TEL (0331)251-5311 | TEL 716-0577~8 | TEL 247-7747 | TEL (0653)842-6558 | TEL (053)628-9482 | TEL 3272-4502~3 | TEL 683-2059 | TEL (032)432-7089 | TEL 82-9386/9486 | TEL (0344)971-2727 |
| **서대문점** | **삼성점** | **둔천점** | **안산점** | **간석점** | **제천점** | **수원점** | **분당점** | **당산점** | **종로점** |
| TEL (0331)47-5831 | TEL 547-9400 | TEL 487-0115 | TEL (0345)411-3958 | TEL 421-2332 | TEL (0443)46-4945 | TEL (0331)43-3679 | TEL (0342)712-2972 | TEL 632-4217 | TEL 743-4586 |
| **원당점** | **분당점** | **군산점** | **천호점** | **속초점** | **용산점** | **충북진천점** | **청주점** | **망원동** | **구미점** |
| TEL (0331)64-1472 | TEL (0342)702-2892 | TEL (0654)465-4064 | TEL 477-1165 | TEL (0392)635-0074/5 | TEL 706-4133~4 | (0434)33-1333, 0505 | TEL (0431)55-2168 | TEL 337-7346 | (0546)51-0610 51-0619 51-0682 |
| **금촌점** | **안산2호점** | **불광점** | **가락점** | **상계점** | **네오지오총판** | **울산점** | **망우점** | **춘천학생백화점** | **상주점** |
| TEL 942-4779 | TEL (0345)418-6651 | TEL 386-8657 | TEL 411-6411 | TEL | 702-7091 719-7156 | TEL (0522)44-0604 | TEL 492-3804 | TEL (0361)52-3536 | TEL (0582)535-7106 |

·PC-FX· SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

# 듬나는 게임유통

## 용산점

# 도매

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

게임유통 입니다.

게임유통

- ●PC CHECK
- ●상품정보
- ●은행입금
- ●발송준비여부

최대 24시간 절약

**통신판매** 1. 706-3070 2. 716-6301~2 3. 711-8865 4. 702-7091

**구좌번호(예금주:서원철)**

- ■국민: 015-24-0311-360
- ■중소기업:284-13-0041-001
- ■조흥:315-04-370918
- ■농협:011-12-052163
- ■신탁:36307-1790908

### 신탄생 I

***대여전문점 "리스스테이션"체인점모집중***

금번 저희 프랜차이즈 사업부에서는 리스전문점(게임전문대여점) 리스스테이션을 새로이 개발하여 체인점을 모집하고 있습니다. 게임사업에 획기적인 혁명을 일으킬 리스스테이션 사업에 많은 관심과 성원 바랍니다.

### 신탄생 II

***전문 프랜차이즈 사업부 개설***

다년간 업계에서 활동하던 전문인원을 확보하여 개별적인 체인관리가 되도록 하였습니다.
또한 신규OPEN을 위한 여러가지 팩 케이지 상품을 준비하였습니다.
금액에 맞도록 원하시는 형태에 맞도록 최대한의 청사진을 제시합니다.
신규 개설이나 개설 이후에도 정기적인 교육행사와 새로운 정보를 신속하게 제공하며 여러형태의 투자기회를 마련하며 지속적인 확장의 기회를 제공하겠습니다.

# 게임유통 용산점

"업자상담"
- 게임기
- 팩
- 차세대기종

TEL 704-6061~3

용산점 704-6062

-일요일도 영업합니다- 항시 주차가능, 30분 무료

◆게임방 문의:712-8401

| 지점 | TEL | 지점 | TEL | 지점 | TEL |
|---|---|---|---|---|---|
| 뉴콤랜드 | (051)247-7761~2 | | | | |
| 용산점 | 719-5345~6 | 방학동점 | 582-4262 583-2153 | 마이크로월드 | 496-9217 |
| 장위점 | 942-8802 | 포천점 | (0357)32-8827 | 경기광주점 | (0347)65-3014 |
| 암사점 | 428-5519 | 부산점 | (051)552-8720 | 진해점 | (0553)43-8838 |
| 용산점 | 702-3247 | 난곡점 | 851-2047 | 광명점 | 612-6688 |
| 전주점 | (0652)242-7229 | 부산가야점 | (051)896-8489 | 수원점 | (0331)45-3639 |
| 길동점 | 474-6157 | 신림점 | 855-1714 | 경북청도점 | (0542)73-4909 |
| 광주점 | (062)266-9081 | 미아점 | 986-5601 | 수원점 | (0331)45-7173 |
| 은평점 | 304-0383 | 안산점 | (0345)402-5938 | 구미점 | (0546)457-1637 |
| 포천점 | (0357)541-2053 | 송파점 | 473-1851 | 수원점 | (0331)33-0728 |
| 게임랜드 | 855-1714 | 서귀포점 | (064)33-7040 | 성남점 | (0342)733-5842 |
| 목동점 | 645-2220 643-8989 | 수원점 | 293-6241 | 대전점 | (042)221-7266 |
| 포항점 | (0562)72-6286 | 인천점 | (032)583-3188 | 쌍문점 | 997-0728 |
| 창동점 | 992-3992 | 중계점 | 977-6487 | 대전둔산점 | (042)529-6550~1 |
| 상계점 | 938-2708 | 부천점 | (032)611-7397 | 분당점 | (0342)711-2077 |
| 수원점 | (0331)221-5470 | 신현점 | (032)583-3582 | 일산점 | (0344)914-8368 |

롭게 태어납니다.

호키포키

1호선에서 터미널 전자쇼핑2층 (외환은행)으로!

터미널 전자쇼핑 2층(외환은행옆) 706-5807

4호선에서 선인프라자로!

선인플라자 1층 704-2148

게임의 원조 성기! 나진점으로!

나진12동 1층 3272-5132

(주)아랑 직매장

나진15동 107호 703-0818/9

게임 전문점으로서 호키포키는
무엇인가 다릅니다.
호키포키의 맛은 한번 방문으로는
느낄 수 없습니다.
호키포키는 오래 거래할 수록
그 진정한 멋과 맛을 느낄수 있습니다.

## 전국체인점 모집

각 지역에서 제일가는 게임전문점을 운영하시고자
하시는 분 정확한 상품정보, 신속한 상품공급, 확실한 성공을 보장합니다.

# 게임시티

탄생

## 고민도 많이 했습니다

신종게임 S/W를 보다 신속하게 공급하기 위하여

## 연구도 많이 했습니다

보다 싼 가격으로 공급하기 위하여

**고민하고 연구한 결과를 정성껏 준비하여 「게임시티」에서 게임유저 여러분들의 냉철한 평가를 받고자 합니다.**

즉시 전화주세요 713-6340/6341

즉시 찾아주세요 용산전자 단지내 나진상가 15동으로

항상 환영합니다 초보자부터 매니아까지(8Bit에서 32Bit까지 완벽구비)

연중무휴:오전10시~오후8시

게임시티

서울 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 106호
TEL:713-6340, 713-6341

멀티미디어만을 위한 종합유통-세영유통

# SY 세영유통(테경테크)

## 체인점 대 모집

**성공 사업임을 확인했습니다. 꼭 되는 사업을 선택 하십시요!**

**체인점 본사와 전국지역 소매점과 직접 연결하여 본사의 상품정보, 운영방법, 판촉지원등을 신속하게 지원받는 국내 멀티미디어 유통의 프랜차이즈 전문점입니다.**

미래가 있는 비전 사업 내 지역은 내가 지킨다 소자본을 통한 성공사업

| 점포 | 전화 |
|---|---|
| 수유점 | 987-5640 |
| 용인점 | 282-0871 |
| 관악점 | 877-5489 |
| 가락점 | 402-3682 |
| 부천원종점 | 682-0566 |
| 전농점 | 242-0511 |
| 강동점 | 479-2762 |
| 게임센스 | 583-3188 |
| 서초파파 | 583-5830 |
| 옥련게임랜드 | 832-0197 |
| 수원우만전자 | 251-5725 |
| 인쇼핑 | 892-5604 |
| 게임파트너 | 409-8093 |
| 제일컴퓨터 | 437-8536 |
| 슈퍼컴보이 | 514-6683 |
| 어드벤처 | 682-0566 |
| 두봉 | 248-5809 |
| 슈퍼게임월드 | 653-8477~8 |
| 컴퓨터백화점 | 934-2209 |
| 송탄컴랜드 | (0333)665-0950 |
| 게임투어 | 493-5168 |
| 공항게임프라자 | 6666-220-1 |
| 대부도위스컴퓨터 | (0339)57-4611 |
| 부산게임테크 | (051)242-0085, (051)241-6680 |
| 온양게임랜드 | (0418)546-2772 |
| 원주디즈니랜드 | (0371)44-2335 |
| 대구게임콤 | (053)943-5688~9 |
| 경주게임랜드 | (0561)748-9254 |
| 경주게임인 | (0561)749-6959 |
| 인천갈산점게임토피아 | (032)504-4711 |
| 우성게임랜드 | 817-6391 |
| 인천우리백화점 | 583-4989 |

SY 세영유통

서울시 용산구 한강로 2가 16-1 선인상가 1016호 TEL:(02)711-5661, 716-5408 FAX:(02)704-5218

# 게임마스터(안양점)

# (0343)41-1365

◈우편(통신)판매 및 교환 본격실시!
◈무료 회원제로 3회 거래시 마다 1회 무료교환 실시!
◈중고 게임기 팩 보상 교환실시!

## 무료 회원제 운영

특혜
1. 가입비 및 회비없음
2. 3회 거래시 마다 1회 무료교환
3. 가장 빠른 최신종 공급
4. 저렴한 가격으로 팩교환
5. 각종 게임기, 팩 할인판매

**통신판매** 예금주:김정수
조흥은행:967-04-040640
국민은행:209-21-1324-206
외환은행:077-19-01832-1
우체국:103358-0073437
2월 휴무일:5일

## IBM PC게임 염가판매

◆각종 최신종 게임 소프트 30% 할인판매

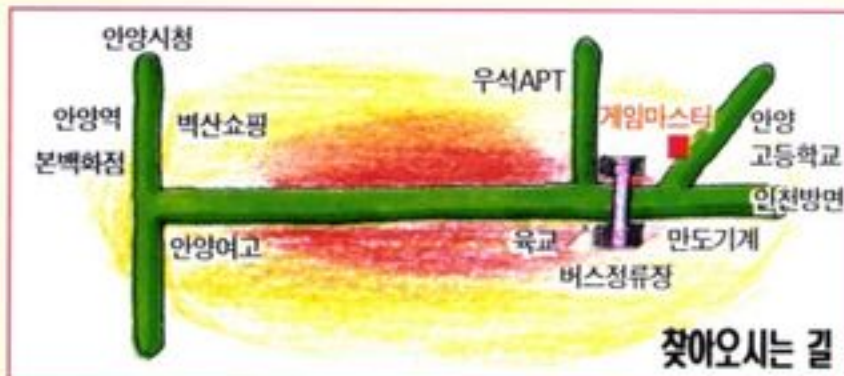
## 전국 우편(통신) 판매

◆각종 롬팩및 차세대 소프트 웨어 고가매입 및 저렴한 가격으로 판매 합니다.
◆게임기 및 팩 교환 원하시는 분 보상 교환 해드립니다.
◆각종 게임기, 팩 사고자 하실때는 가격 문의후 전화로 주문하시면 주소및 입금확인 후에 신속히 발송해 드립니다.
◆각종 게임기, 팩 교환을 원하거나 팔고자 하실때는 전화로 문의 하신후 아래 주소로 등기 우편으로 보내 주시기 바랍니다.

## 각종 중고 게임기 및 팩 고가매입

◆각종 게임팩 및 차세대 소프트웨어 팔고자 하시는 분은 전화로 문의 바랍니다.
◆중고 게임기 매입
·슈퍼컴보이:₩65,000~75,000 비오지오:₩100,000~120,000
·슈퍼알라딘:₩25,000~40,000 새턴:₩240,000~260,000
·미니컴보이:₩25,000~30,000 플레이스테이션:₩200,000~230,000
·핸디겜보이:₩50,000 TV튜너:₩30,000

※상기 가격은 본 매장에서 매입하는 가격입니다.
(구입 하실분은 전화로 문의 바랍니다.)

안양시청
안양역
본백화점
백산쇼핑
우석APT
게임마스터
안양 고등학교
인천방면
안양여고
육교
만도기계
버스정류장
찾아오시는 길

일반버스:3, 11, 12, 19-1, 30, 31, 32, 33, 33-1, 82, 85, 88
좌석버스:300, 330
마을버스:1번(안양역←→박달동)

주소:안양시 만안구 박달동 139-95호 1층 2호

**게임팩 무료교환권** (5,000원 상당)
◆본 무료 교환권은 1인 1매에 한합니다. (비회원만 해당)
◆본 매장에서는 같은 가격대의 모든 롬팩 및 CD교환 가격은 5,000원 기준으로 합니다.

C D - R O M

TIME WARNER INTERACTIVE

백넘버99의 신화, 웨인그레츠키가 온다!

# 돌풍! 수퍼하키

## WAYNE GRETZKY

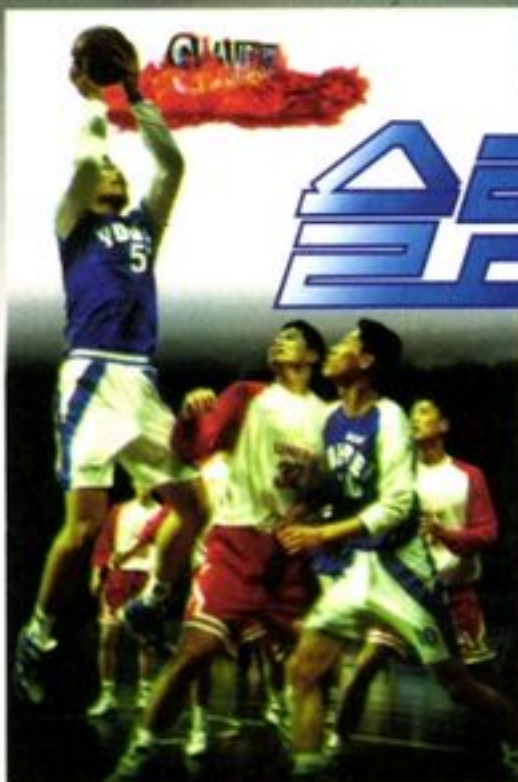
빙판 위를 달리며 퍽을 날리는 아이스하키.
몸과 몸이 부딪히는 격렬한 몸싸움.
한 여름의 폭염을 능가하는 빙판의 열기.
세계 아이스하키의 역사를 만들어 온 NHL의
기록제조기 그레츠키와 NHALPA(북미아이스하키
선수조합)가 공식참여하여 제작한 최고수준의
아이스하키 게임 - 돌풍! 수퍼하키.
그레츠키와 함께 드림팀을 구성하여
스탠리 컵(Stanley Cup)을 쟁취하자.

NHLPA

- 웨인 그레츠키와 유명스타들 대거 출연
- 600여명의 NHLPA소속 선수들의 프로필, 통계자료, 육성, 라이브액션의 비디오 지원.
- 6개 세계올스타팀, 26개 북미팀 전원 참여.
- 아케이드와 시뮬레이션 모드.
- 82개의 시즌게임중 팀 구성, 대결방식(리그,토너먼트,챔피언쉽), 팀 포메이션, 선수 트레이드를 자유자재로 구사.
- 인스턴트 리플레이.
- 각 선수 캐릭터의 자유로운 수정(유니폼, 눈, 코, 입, 얼굴 등)
- 격렬한 몸싸움 후 벌어지는 1:1 액션 대전게임 모드.
- 줌 인, 줌 아웃 기능.
- 초보자 입문 환영 - 연습게임 제공.
- 현장감 넘치는 사운드

사용환경
- ●486DX/50이상(486DX/66권장) ●RAM 4MB이상(8MB권장)
- ●VESA호환 1MB그래픽카드 ●2배속CD-ROM드라이브(4배속권장)
- ●Sound Blaster호환 사운드카드 ●마우스(조이스틱,게임패드)
- ●MS-DOS 5.0이상

판매원
(주)씨디피아
705-1851~3

최희암 감독과 연세대 농구부가 펼치는
국내최초의 인터랙티브 농구백과!

## 슬램덩크

국내 최초 Windows 95 전용게임

## 왕도의 비밀

'井'자를 둘러싼 무림의 혈투,
왕도의 비밀은 과연…?

출시예정작

王都의 비밀

HIC INFOCOMM
한겨레정보통신
서울특별시 서초구 서초동 1306-8 대동B/D7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

폭력과 잔인함으로 국내심의를 통과하지 못했던 화제작 Quarantine(일명 DOOM TAXI)의 후속편!

# ROAD WARRIOR

GAMETEK 

QUARANTINE II

## 문제작 Quarantine을 이제 로드워리어로 만난다.

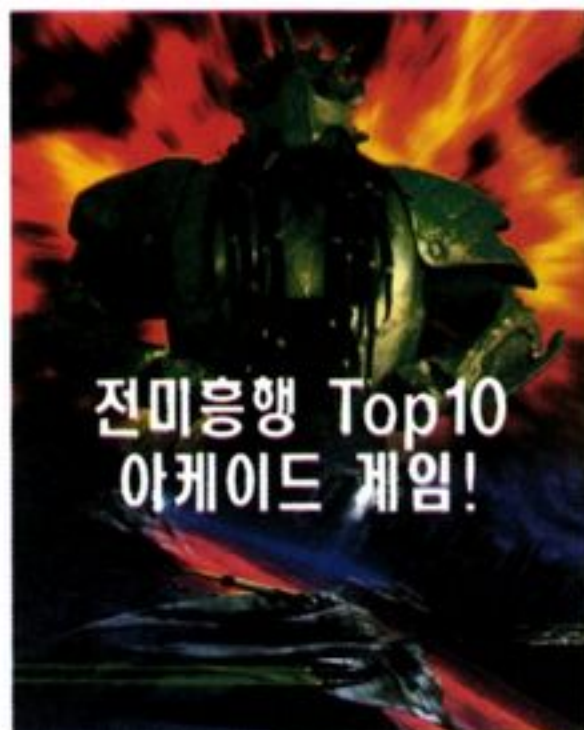
호호호~ 안녕하세요?
제 이름은 드레이크라고 하지요.
직업이 뭐냐구요?
아, 저는 조그만 택시를 몰고 있지요.
아시겠지만 저의 운전솜씨는 둘째 가라면 서러울 정도로 환상적이지요.
사실 제가 더 자신있는건 운전보다도 뭐든지 때려 부수는거지요.
지금 저는 현상금이 걸린 채 떠도는 신세지만 의뢰인이 원한다면 뭐든지 하지요.
누군가를 혼내주고 싶거나 스트레스가 쌓인 분은 저에게 오세요.
뭐든지 해결해 드립니다.

- 최신 3D그래픽기법을 이용한 폭발적 액션
- 다채롭고 현실감 넘치는 배경화면
- 12개 스테이지에 100가지 미션
- 좌우360도로 전개되는 고속 스크린 샷
- CD음질의 오리지날 사운드트랙

사용 환경 ●486DX/33이상 ●RAM 8MB(기본메모리 550KB이상) ●2배속CD-ROM드라이브 ●Sound Blaster호환 사운드카드 ●SVGA그래픽카드 ●조이스틱 지원 ●MS-DOS 5.0이상

판매원 (주)씨디피아 705-1851~3

무적탱크로'DOOM', 'Revel Assult'를 격파하라.

## T-MEK

전미흥행 Top10 아케이드 게임!

긴급작전명령

## HELLFIRE ZONE

적진 깊숙히 침투하여 전우를 구출하라!

고급 아파치헬기 모형 조립키트 증정

HIC INFOCOMM 한겨레정보통신

서울특별시 서초구 서초동 1306-8 대동B/D7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

항상 새롭게 태어납니다

GoldStar 3DO 얼라이브

# LG 게임백화점

## 피할수 없는 게임의 시작
## 지금, 그 환상의 게임세계가 여기서 시작된다

도매전문
신규오픈
상담환영

3DO 얼라이브 II 출시기념
특별 염가할인판매

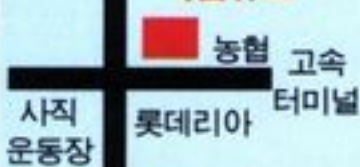
- 게임기 전기종 구비
- 차세대 게임기 전문
- 게임기 무상수리 서비스
- IBM PC, CD, 팩 게임교환 판매
- LG PC, 프린터, 팩스 공장도가 판매
- 도매전문, 정품취급

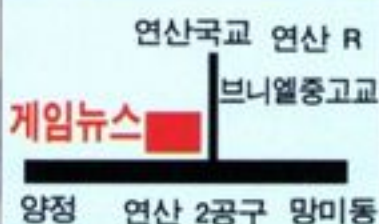
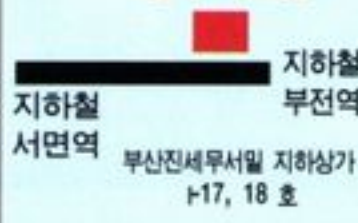
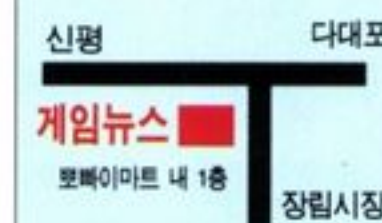
**부산본점**

외환은행, LG미디어 (LG전자2층), 양정, 서면 R, 부산진 전화국, 지하철 입구, 세일세일 타운

LG미디어
부산광역시 부산진구 부전1동 266-2
TEL:(051)809-6308, 802-8321

**■3DO 회원 대모집**

☆가입신청비 년 50,000원
☆3DO Title 년간 15회 교환가능 (교환비 3,000원)
☆3DO Title 구입시 30%할인
☆기타 당사취급 전종목 할인

**사 직 점**
게임뉴스, 농협, 고속터미널, 사직운동장, 롯데리아
게임뉴스
TEL:(051)504-1630, 501-4824

**명 장 점**
명륜동, 게임뉴스, 소방파출소, 반송, 안락 R, 금정고등학교
게임뉴스
TEL:(051)529-1785

**연 산 점**
연산국교, 연산 R, 브니엘중고교, 게임뉴스, 양정, 연산 2공구, 망미동
게임뉴스
TEL:(051)867-3223

**부 전 점**
청우시스템, 지하철 부전역, 지하철 서면역, 부산진세무서밀 지하상가 나17, 18 호
청우시스템
TEL:(051)804-7998

**장 림 점**
신평, 다대포, 게임뉴스, 롯빠이마트 내 1층, 장림시장
게임뉴스
TEL:(051)264-6447

**당 감 점**
당감화승APT, 게임뉴스, 롯데리아, 축 OPEN, 개금, 삼익APT, 서면
게임뉴스
TEL:(051)898-5079

NEWS LINE 국내

## 현대, 새로운 SFC 전략 검토중

현대전자는 최근 차세대기의 범람에 따른 기존의 16비트 시장의 위축으로 슈퍼컴보이의 입지가 약화될 것을 우려해 슈퍼컴보이를 패밀리 수준으로 범용화시키기 위해서 국산 소프트웨어의 개발, 가격 조정 등을 검토 중인 것으로 알려졌다.

현대의 이러한 구상은 삼성전자의 슈퍼 알라딘보이의 인기가 새턴의 발매 후 하락하고 있다고 판단한 데에 따른 것이기도 하고 닌텐도64의 국내 발매 후 슈퍼컴보이 소프트웨어의 발매도 주춤할 것이고 유저들이 고기능의 하드웨어쪽으로 기울 것에 대한 사전 포섭으로 해석된다.

## 봄방학맞이 '96 온가족 컴퓨터 게임 대축제 열려

정보통신부 산하 단체인 한국첨단게임산업협회(KESA)와 한국우주정보소년단은 오는 2월 25일부터 2월 29일까지 5일간 잠실 실내체육관에서 정통부, 스포츠조선, 교육방송, DSN의 후원으로 '96 온가족 컴퓨터 게임 대축제(약칭 GAMECOM '96)를 개최한다.

이번 행사는 일반 국민들에게 게임에 대한 이해를 높이고 건전한 가족 단위의 게임 문화를 제공하고 유해 컴퓨터 게임 S/W의 추방 등을 목적으로 열리는 국내 최대 규모의 게임 대축제이다.

비디오 게임과 PC게임의 개발 및 유통 업체 약 90개사가 참여하고 개인으로 5,120명, 가족 단위로 512팀 1,024명이 예선, 결선으로 나누어 진행되는데 종목은 PC게임과 가정용 게임의 모든 기종으로 나누어 치뤄질 예정이다.

한편 게임 왕과 게임 가족으로 선정되면 200만원의 상금과 트로피 등이 주어지며 특별상으로 일본 스페이스 캠프, 미국과 호주의 우주소년단 대회 등에 참관할 수 있는 기회를 준다.

신청 및 접수는 한국우주정보단 전국 지부와 교보, 영풍, 종로서적 등에서 받고 있으며 2월 17일까지 선착순으로 접수를 마감할 예정이다.

■문의처 : 제 2라인
(02-762-6685)

## PS 소프트 개발자, 재미교포 한리 방한

아마게돈의 플레이 스테이션용 대전액션 게임을 개발 중인 재미교포 프로그래머 이한종(미국명: 한리) 씨가 지난 1월 12일 4박 5일의 일정으로 고국을 방문했다.

이 씨는 현재 '스튜디오 윙크'라는 자체 개발팀을 가지고 플레이 스테이션용 아마게돈 게임을 제작 중에 있는데 이번 방한 목적은 한국 비디오 게임 업계의 현황과 자신의 관심 분야인 3D엔진의 개발 수준 등을 알아보고 아마게돈 게임을 개발 중인 미리내 소프트웨어와 LG소프트웨어의 관계자들과 만나 아마게돈 게임 개발을 위한 협의를 하기 위해서이다.

한편 이 씨는 게임챔프와의 독점 인터뷰 자리에서 세가와 최근 개발자 라이센스 계약을 체결해 새턴 소프트의 제작 다큐멘트 등을 제공받고 있다고 밝혔다.

## KESA 이상희 협회장 총선 출마

지난해 8월 국내 게임업계의 일치 단결과 게임 산업의 근본적인 문제점을 해결하기 위해 정보통신부 산하 단체로 발족한 한국첨단게임산업협회(KESA)의 이상희 협회장이 오는 4월 총선에 출마한다.

과학기술처 장관을 역임하고 현재 관련 단체의 회장을 맡고 있기도 한 이상희 협회장은 과학기술정책 자문위원회 위원장직에서는 사임하기로 결정했다. 이상희 협회장이 국회에 진출하면 게임 산업의 위상이 크게 높아질 것으로 보이며 관련 법규나 정부 차원의 지원도 활발해 질 것으로 관련 업계는 전망하고 있다.

한편 이상희 협회장이 과학기술정책 자문위원회 위원장에서 사임함에 따라 후임 위원장으로 국가과학기술 정책 연구 평가 소장인 김영우가 박사가 추대되어 지난 1월 12일 취임식을 갖고 본격적인 업무에 들어갔다.

■문의처 : 한국첨단게임산업협회
(02-732-0458)

## 정통부, 일본 AOU쇼 참관단결성

정보통신부는 2월 21일부터 2월 22일까지 일본 치바의 마쿠하리 메세에서 열리는 AOU쇼에 참관단을 파견한다.

이 참관단은 게임 관련 정부 단체인 통상산업부, 보건복지부, 과기처, 경찰청 등의 관련 직원들과 각 사단법인의 관계자들을 주축으로 해 일본의 2대 아케이드 게임 전시회인 AOU쇼의 참관을 통해서 외국의 선진 게임 문화를 접해 볼 수 있는 기회를 마련하기 위한 취지에서 마련된다. AOU쇼는 일본 최대의 아케이드 게임의 신작 전시회이다.

### 삼성 새턴 가격 인하 조짐

삼성전자는 지난해 11월 발매한 삼성새턴의 판매가 부진한 것에 대한 타개책으로 가격 인하 등의 조치를 취할 것으로 보인다. 일본에서 94년 11월 발매되어 자국에서만 200만대의 판매를 보이고 있는 세가새턴은 95년초부터 국내에 불법 유통되어 현재 2만대 이상 판매된 것으로 알려지고 있다. 삼성은 여러가지 문제로 국내 발매 시기를 놓친데다가 불법 유통되는 새턴에 가격 경쟁에도 뒤져 판매에 어려움을 겪고 있어 현재 판매 활성화를 위해 안간힘을 쓰고 있는 상태이다.

## 국내 최초 게임 드라마 KBS 통해 제작중

국내 드라마로는 최초로 가상현실 게임을 소재로 한 드라마를 KBS가 제작중에 있다. 이 드라마는 「RPG」라는 제목으로 유괴범에게 납치되어 고아로 성장한 젊은이가 우연히 가상 현실 RPG게임에 참가했다가 게임 속에서 자신의 과거를 알게되고 범인을 추적한 결과 바로 게임의 마스터가 자신을 유괴한 범인이라는 것을 밝혀낸다는 미스터리물이다.

한편 연출자인 전기상 PD는 컴퓨터 그래픽으로 표현되는 가상 현실 속에 배우들이 들어가 벌이는 액션으로 긴박감을 높일 예정이고 배우들이 게임 헬멧을 쓰면 화면은

전자 오락 배경으로 바뀌고 배우의 얼굴은 캐릭터와 합성 되는 첨단 기법으로 처리를 할 예정이다. 이 드라마는 KBS 2 TV를 통해서 올해 하반기에 방영될 예정이다.

## LG미디어 해외멀티업체와 제휴

LG미디어가 게임 등의 멀티미디어 타이틀 사업을 강화하기 위해 멀티미디어 타이틀 제작 업체인 프랑스 인포그램 사와 영국 그렘린 사 등 2개 사와 라이센스 계약을 체결했다.

지난해 멀티미디어 타이틀 사업에 참여한 LG미디어는 올해를 시장 진입의 해로 삼고 이들 업체들이 제작한 타이틀의 독점 판매 및 타이틀의 한글화 개발을 위한 프로그램 소스 등 모든 제작 기술을 지원받아 멀티미디어 타이틀 사업의 경쟁력을 한층 높일 수 있게 됐다.

## 정통부 S/W 육성센터 설립 추진

정보통신부는 국내 소프트웨어 산업의 발전을 지원하기 위해 오는 10월경 소프트웨어 종합육성센터를 서울 강남지역에 설립키로 했다. 정통부는 소규모 중소기업이나 개인들이 가진 참신한 아이디어를 소프트웨어로 상품화하도록 지원하기 위해 관련 장비들을 갖춰 공동으로 저렴하게 이용할 수 있는 센터 설립 계획을 마련했다. 정통부는 이 센터를 소프트웨어 분야 중소기업이 많은 서울 강남지역에 세우기로 하고, 이 센터에는 멀티미디어 소프트웨어 개발에 필요한 고가의 장비들을 갖춰 이용자들에게 무료 또는 실비로 제공하며 회의실이나 고속통신망 등 소프트웨어 개발에 필요한 기반도 함께 갖출 예정이다.

■문의처 : 정보통신부(02-750-2114)

## 미원정보기술 새턴용 조이스틱 출시

미원정보기술 멀티미디어 사업부에서는 다양한 게임산업 전개의 일환으로 일본의 아스키 사와 독점 공급계약에 의해 새턴용 조이스틱 '화이터X'와 조이패드인 '아스키 패드X'를 출시한다.

이 화이터X는 스틱의 격렬한 조작에 대응하기 위해서 아랫 부분에 철판을 붙여 고정 능력을 높였으며 1.8미터의 여유있는 케이블은 활동 범위를 더욱 넓히고 있다. 모든 새턴 기종에 대응되며 가격은 아직 미정이다.

■문의처 : 미원정보기술 멀티미디어 사업부(02-3459-6541)

## 대리반도체, 액션 리플레이 정식 출시

새턴용 메모리 팩과 동일한 세이브 램을 가지고 다수의 게임을 에디팅할 수 있는 액션 리플레이가 국내에 정식으로 출시됐다. 영국의 DATEL사가 개발과 생산을 했으며 국내에서는 대리반도체가 수입하고 게임아트가 유통한다. 이번의 정식 판매품은 지난 12월부터 유통되던 불법품들로 구입을 원했던 게이머들에게 큰 호응을 얻을 것으로 보인다.

■문의처 : 게임아트(02-719-4032)

## 귀천도 영화 게임 동시 제작발표회

아브라삭스는 지난 1월 27일 갤러리아 백화점 앞에서 영화 「귀천도」의 제작 발표회를 가졌다

이 영화의 스토리는 정조 재위 시대를 배경으로 한 픽션으로 주인공인 이경영이 직접 시나리오를 썼으며 김민종, 독고영재 등 다수의 인기 스타들이 열연하게 된다. 이 작품은 아마게돈에 이어 2번째로 영화와 게임이 동시 제작에 들어갔으며 이 영화가 다른 역사물과 다른 점은 SFX 등을 이용한 환상적인 액션으로 가공의 세계를 실현한다는 것이다.

한편 같은 「귀천도」란 타이틀을 가지고 게임 제작에 들어간 인터렉티브 이노베이션은 「D의 식탁」의 제작 기법인 인터랙티브 무비에 액션, 퍼즐, 어드벤처 성이 가미된 복합 장르로 구체적인 제작 진행 상황은 2월 중순 공개할 예정이라고 한다.

■문의처 : 인터렉티브 이노베이션(02-572-1541)

## YMCA 학부모 대상 유해 PC게임 식별 교육 실시

최근 청소년들 사이에서 음성적으로 퍼지고 있는 불법 음란 컴퓨터 게임을 식별하게 할 수 있는 교육이 학부모들을 대상으로 열렸다.

유해 컴퓨터 게임의 추방에 앞장서고 있는 서울 YMCA는 지난 2월 4일 강남 청소년 회관에서 자녀들이 사용하는 컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어에 저장되어 있거나 보관하고 있는 게임의 내용을 탐색할 수 있는 기본적인 컴퓨터 교육을 실시해 참가한 학부모들의 많은 호응을 받았다.

서울 YMCA는 앞으로도 음란 컴퓨터 게임의 추방을 위해 지속적으로 학부모들에 대한 탐색 교육을 실시할 것이라고 밝혔다.

■문의처 : YMCA 강남 청소년 회관(02-544-9725)

## 애니메이션 제작 프로그램 발표

게이브 미디어와 엘렉스 컴퓨터가 공동으로 2차원 애니메이션 제작 프로그램인 「래타스 프로」를 발매했다. 이 「래타스 프로」는 일본 셀시스 사가 개발한 매킨토시용 애니메이션 제작 프로그램으로 그동안 수작업으로 해왔던 애니메이션 제작 과정을 매킨토시로 대체하여 제작 시간 및 제작 비용을 절감할 수 효과를 가져올 수 있다. 또한 이 「래타스 프로」는 시뮬레이션 기능도 갖추고 있어 컴퓨터로 제작한 동화의 움직임을 즉시 테스트할 수 있다는 특징과 컴퓨터 채색이기 때문에 동일한 색상을 얻을 수 있다는 장점을 가지고 있다.

「래타스 프로」를 이용한 애니메이션 제작과정

## 아마게돈 에 이병헌, 최불암등 노개런티로 성우 활약

국내 순수 애니메이션 「아마게돈」에 유명 탤런트들이 성우로 캐스팅되었다. 오혜성 목소리에는 이병헌이, 그리고 나레이션에 최불암, 여주인공 마리와 헤라의 목소리에 윤소라와 케사로스의 목소리에 유명 성우 이정자가 캐스팅 되었다. 더구나 이번 캐스팅은 이병헌과 최불암 등 유명 탤런트가 국내 순수 애니메이션의 발전을 위해 노개런티로 출연하여 더욱 주목을 끌고 있다.

## '96 광주 첨단전자전 개최

멀티미디어 주변기기를 비롯한 첨단전자제품을 전시하는 '96 광주 첨단전자전이 오는 6월 5일 부터 10일까지 6일간 광주 비엔날레 전시관에서 개최된다.

광주시와 통상산업부가 주관하는 이번 전시회는 광주 비엔날레 전시관 2천여평의 전시관에 220개의 부스를 설치하여 국내 외의 유명 전자관련 업체 1백여사가 멀티미디어 기기와 통신 네트워크 관련기기 등의 첨단 전자제품 등을 전시할 예정이다.

## NEWS LINE 국외

### 드래퀘3 SFC에 재등장

에닉스가 패밀리용 「드래곤 퀘스트3」를 슈퍼컴보이용으로 리메이크 한다. 이 소식은 지난 1월 9일 닛케이 금융신문을 통해 발표되었으며 에닉스에서 예상하는 「드래퀘3」의 예상 판매량은 100만개 이상이다.

패밀리용 「드래곤 퀘스트3」가 발매된 지 약 8년이 지난 지금에 와서 리메이크되는 슈퍼컴보이용 「드래퀘3」의 개선점이 있는 지는 아직 분명하지 않다. 지난 「드래퀘3」를 해 본 사람이나 해보지 못한 사람이나 모두 기대해도 좋을 듯하다.

### 닌텐도, SFC 소프트 가격인하

닌텐도는 96년 2월 1일 이후 발매되는 자사의 슈퍼컴보이용 소프트의 가격을 7,700엔 이하로 인하하고 동시에 닌텐도가 생산을 의뢰한 서드파티의 소프트 수탁료도 인하할 것이라고 발표했다.

닌텐도의 제안을 받아들여 가격을 인하한 소프트는 아래와 같으며 이미 가격을 인하한 소프트만을 대상으로 했다.

| 타 이 틀 | 메 이 커 | 구 가 격 | 신 가 격 |
|---|---|---|---|
| 슈퍼 패미스타5 | 남 코 | 7,980엔 | 6,980엔 |
| 실황 파워풀 프로야구 | 코 나 미 | 9,980엔 | 7,700엔 |
| 별의 카비 슈퍼 디럭스 | 닌 텐 도 | 미 정 | 7,500엔 |
| 슈퍼마리오RPG | 닌 텐 도 | 9,800엔 | 7,500엔 |
| 미소녀전사 세라문 | 엔 젤 | 10,800엔 | 7,980엔 |
| 화이어 엠블렘 | 닌 텐 도 | 미 정 | 7,500엔 |
| 기동전사 건담W | 반 다 이 | 9,980엔 | 7,800엔 |

인기가 높은 기대 신작들도 가격 인하를 단행

### 드래곤 퀘스트I 위성에서 부활

96년 2월 4일부터는 새털라뷰에서 「드래곤 퀘스트I」를 즐길 수 있게 된다. 이것은 슈퍼컴보이 위성방송으로 타이틀은 「BS 드래곤 퀘스트I」이다.

「BS 드래곤 퀘스트I」은 슈퍼컴보이용 「드래곤 퀘스트 I·II」를 기본으로 하여 제작된 특별 버전으로 랭킹 포인트라는 시스템이 추가되어 플레이어들이 경쟁을 즐길 수 있는 것이다.

랭킹 포인트는 1시간의 방송 시간 내에 플레이어가 얼마나 앞으로 진행해 나갔는 지를 표시해 주는 포인트이며 제 4화 종료 시점에서 나타나는 패스워드를 보면 성적 상위권자들에게 표창장과 상품도 줄 예정이다.

BS용에서는 짧은 시간 내에 용자를 어느 정도 강하게 만드는가가 승패의 관건이다

### PS, 세계적으로 판매 호조

소니 컴퓨터 엔터테인먼트가 플레이 스테이션의 일본 내 누계 출하 대수가 작년 12월말로 200만대를 돌파했다. 소프트의 누계 출하수는 약 1,400만개이며 이 숫자로 단순히 생각해 보면 플레이 스테이션 유저 한사람 당 약 7개의 소프트를 가지고 있는 셈이다.

동시에 해외 수출된 누계 출하수도 발표했는데 하드웨어는 80만대이며 소프트는 약 400만개이다. 참고로 세가 새턴은 작년 11월에 일본내 200만대를 돌파했다.

소니 컴퓨터 엔터테인먼트는 개인이 스스로 PS용 소프트를 제작할 수 있는 실험 기획 「네트 제작」의 운영을 실시한다.

이 기획에 따르면 우선 일반 유저를 대상으로 간단한 타입의 개인 용 PS소프트의 개발 툴인 「스타타 키트」를 발매한다.

이것에는 DOS/V상에서 움직이는 컴파일러나 오사린툴 등의 개발용 소프트와 부속 하드웨어 등이 포함되어 있다.

간단하기는 해도 프로그래밍 등에 관한 기초적 지식이 필요하며 툴의 유저를 대상으로 한정 2만명의 회원으로 인터넷 베이스의 네트워크 커뮤니티를 만들어 갈 예정이며, 주소는 http://www i. sony. co. jp/infoPlaza/SME/Playstation/이다.

### 새턴용 대전 케이블 완성

플레이 스테이션에 이어 새턴에서도 통신 대전 케이블이 등장한다. 이 케이블은 2월 23일 리버힐에서 발매될 예정인 「하이퍼 3D 대전 배틀 GEBOCKERS」의 옵션으로 발매된다.

「GEBOCKERS」는 통신대전으로 즐기는 편이 더욱 흥미로운 소프트이기 때문이며 가격은 통신 케이블이 들어있는 경우 소프트 단가에서 500엔이 추가된다고 한다.

드디어 발매되는 대전 케이블

## PS용 오토 연사기능의 패드 등장

플레이 스테이션용 슈팅 게임에 적합한 연사 기능을 가진 패드가 발매되었다. 슈퍼컴보이용 옵션 패드로도 인기를 모았던 이미지니어가 PS전용 콘트롤러 「이미지니어 선더 패드」를 내놓았다. 「이미지니어 선더 패드」는 미리 설정해 놓은 버튼으로 연사가 가능한 '터보 기능'과 버튼의 상태에 관계없이 연사시켜 주는 '홀드 기능' 그리고 게임을 3단계의 슬로 모션으로 플레이할 수 있는 '슬로 기능'을 갖추고 있으며 가격은 2,980엔으로 책정되었다.

이미지니어 선더 패드

## 스퀘어, 바하무트 라군 한정판 점퍼 선물

스퀘어에서 드래곤을 키우는 육성 시뮬레이션 RPG 「바하무트 라군」이 2월 9일 발매된다.

이 소프트에 동봉된 앙케이드 엽서를 응모하면 추첨을 통해서 매주 100명씩 총 400명에게 「바하무트 라군」 오리지널 점퍼를 선물한다. 게임의 열쇠를 쥐고 있는 신룡 「바하무트」를 자수로 아름답게 재현했을 뿐 아니라 시간이 지나면 절대 구할 수 없는 한정품이다. 캠페인의 기간은 2월 9일부터 3월 7일까지이다.

## 미국 MS사 윈도95용 게임소프트 발매

지난 1월 17일 미국 마이크로소프트 사에서는 윈도95용 게임 소프트 「게임스」를 발매했다. 「게임스」는 MS사의 오토플레이 기술과 게임 소프트웨어 업체들과 공동으로 제작된 것으로 3차원 그래픽이 뛰어난 마인드 스케이프 사의 「알 언서 주니어 아케이드 레이싱」과 엑티비전 사의 「아타리 2600 액션 팩」 등 39가지의 시험판 게임과 13가지의 데모용 게임 소프트가 들어 있다.

한편 MS사는 앞으로 40여개의 업체들이 75종 이상의 윈도95용 게임 소프트를 출시할 예정이라고 발표했으며 윈도95용 게임 소프트웨어의 개발에 적극적으로 지원하겠다고 밝혔다.

## 디센트 발매 이벤트

소프트뱅크는 지난 1월 26일 발매된 플레이 스테이션용 소프트 「디센트」의 발매를 기념하는 이벤트를 개최했다. 이 행사는 발매 전인 1월 14일과 2월 11일 2회에 걸쳐서 실시되며 개발원인 미국 인터플레이 사의 프로듀서 강연과 대전 플레이 실습, 토너먼트 전 등이 실시되었으며 우승자에게는 괌 여행권이 선물로 증정된다.

360도 자유자재로 움직이는 3D 슈팅은 미국에서도 호평을 받고 있다

## 캡콤, 바이오 하자드 이벤트 개최

95년 12월 23일 일본 동경 록본기의 디스코 벨파레에서는 캡콤의 플레이 스테이션용 소프트 「바이오 하자드」의 발표회를 겸한 이벤트 '바이오 호러 파티'가 개최되었다. 이 이벤트는 캡콤과 토시바 EMI가 공동으로 개최한 것으로 소프트의 컨셉과 동시에 '호러'를 테마로, 일반 참가자도 함께 하는 파티 형식으로 행해진 것이다. 초대형 모니터로 소프트의 데모 화면을 소개하는 이외에 몬스터로 분장한 코스플레이 대회와 라이브 무대 등 열기 넘치는 이벤트였다.

캡콤에서 발매될 호러 어드벤처 게임 「바이오 하자드」

## CG영상 전문회사 등장

컴퓨터 그래픽 영상 등 게임 소프트의 CG만을 전문으로 취급하는 CG제작사가 설립된다. 회사의 이름은 '폴리곤 매직'이며 폴리곤 매직의 특징은 소프트 메이커로 계약을 체결하고 게임소프트의 각본 제작이나 등장인물의 디자인 등을 제외하고 인물의 움직임이나 배경의 CG영상만을 제작하는 것이다.

그러나 소프트 메이커와의 계약은 소프트의 발매수에 대응하여 제작비를 받는 로얄티 방식으로 계약을 체결할 계획이다.

폴리곤 매직에서도 모션 캡처를 사용하여 영상 제작을 한다

## 새턴으로 모델하우스도 버철 체험

일본의 주택 메이커로 유명한 아이플 홈에서 새턴용 CD ROM을 이용한 모델하우스의 프로젝트를 시작했다.

CD ROM의 내용은 어드벤처 게임의 느낌으로 모델하우스를 중심으로 돌아다니는 프리워크와 주택의 평면도를 다수 수록한 플랜집 그리고 CM과 메이킹을 수록한 CM 시어터 등의 3가지 모드로 이루어져 있다.

앞으로는 자금 계획이나 주택자금 대부 계획 등이 가능한 소프트를 첨가하고 통신을 이용하여 정보를 제공하는 등 새턴 유저가 가벼운 마음으로 주택관련 계획을 세울 수 있도록 만들어갈 계획인 것으로 알려졌다.

새턴을 이용하여 모델하우스를 둘러보고 있다

# 메이커 네트워크

이 코너는 세계 유수의 게임 메이커와 국내 게임 관련 메이커들에 관련된 최신 정보입니다. 게임 소프트 때문에 숨겨져 있는 메이커들의 동향과 의도, 그리고 전략들을 독자들이 읽고 이해하기 쉽게 편성하였습니다. 이 코너로 이젠 챔프독자들도 게임 관련 정보를 마스터하십시오.

## (KOGA) 소식

코가는 96년을 새롭게 이끌어 갈 임원진을 확정했습니다.

회장 사 : 막고야
부회장 사 : 패밀리 프로덕션
홍보 : 엑스터시
국내 영업 : 시엔아트
해외 영업 : 소프트맥스
총무 : 동성조이컴

### 막고야

12월 발매를 목표로 했던 '자카토 만'이 늦어도 2월 중에는 출시될 예정이고 현재는 정보문화센터 주최 시나리오 공모전에서 우수상을 수상한 '제 3의 카인'을 게임화하고 있습니다.

### 소프트맥스

최근 발매된 창세기전이 버그 문제로 많은 어려움을 겪었지만 그래도 여러분들의 성원에 조금씩 인기를 모으고 있습니다. 저희 소프트맥스는 병역 특례업체로 지정받았습니다. 또 창세기전의 일본 수출도 추진중이고 액티브 택티컬 RPG '에임 포인트'가 미국 시장을 향해 개발이 착착 진행중입니다.

### 엑스터시

엑스터시는 도지산 검지림, 신혼일기, 테이크 백2를 개발중입니다. 이 중 도지산 검지림은 5월 발매 예정인 작품으로 시나리오 작가 야설록 씨와 제휴해 리얼타임 전투 시스템으로 더욱 박력이 넘치며 모든 이벤트를 동시에 개방해 이벤트의 자유도가 향상되었고, 수많은 적들과 아이템으로 더욱 성숙된 게임이 될 것입니다.

### 트윔

현재 개발팀 전원이 철야 작업을 하면서 통코2의 마무리 작업에 총력을 기울이고 있습니다. 이 게임은 윈도95 전용으로 개발 중인데 고해상도에 256컬러로 확실한 그래픽을 보여 줄 것으로 기대하고 있습니다.

## 국내편

### 열림기획 유통사 설립 등 도약의 한해로

최근 EXP라는 슈퍼 알라딘보이용과 IBM PC용 국산 RPG게임을 개발해 업계에 주목을 다시 모으고 있는 열림기획은 1월말 사무실을신사동으로 이전하면서 96년을 새출발을 다짐하고 나섰다.

우선 2월 중으로 '오픈 테크'라는 자체 유통사를 설립하여 유통 시장에 본격적으로 뛰어들 예정이고 롬과 PC 게임 이외에 CD 타이틀 쪽에도 치중할 계획이다. 현재 국내 최초로 플로피디스켓으로 발매되는 성인용 타이틀 비너스의 최종 마무리 작업 중이고 피코 교육용 소프트웨어도 2타이틀 개발 중이다. 열림 기획은 96년을 도약의 한해로 삼아 과감한 투자를 아끼지 않을 것이라고 한다.

### 삼성전자 새턴 소프트 한글화 발매 임박

삼성전자는 삼성새턴 출시 3개월만에 새턴 소프트의 한글화 계획을 발표했다.

국회에서 통과된 새로운 음비법의 실효를 5개월 정도 앞둔 시점에서 이번 한글화 발표는 큰 의의가 있다고 관계자는 밝히면서 한글화는 삼성전자 자체 작업이 아닌 서드파티의 완성품 수입방식이 된다고 했다.

일본 세가의 서드파티인 아일(AIL)사에서 제작중인 한글화 소프트는 '미스트', '쿼바디스', '드래곤 포스' 등으로 이미 작업이 완료된 상태나 80%의 완성도를 보인 소프트도 있다. 만약 국내 새턴 유저의 입에 맞는 대작 게임들이 한글화되어 유통된다면 그동안 불법 소프트에만 의존했던 고급매니어부터 초보자까지 다양한 소프트를 즐길 수 있게 되며 가격 및 소프트 부족으로 고전을 면치 못하던 삼성새턴도 새로운 활기를 띨 것으로 보고 있다.

한편 불법복제 및 보따리 등의 불법유통 소프트 때문에 유통에

## N·E·W·S·N·O·T·E

### ● SFC 재탕으로 회생 가능할까?

닌텐도64의 등장으로 닌텐도의 효자에서 순식간에 찬밥 신세로 밀려난 SFC. "그러나 아직 기회는 있다. 동생인 패밀리의 인기작을 이용하는 것이다. 또 가격을 인하하는 것이다.

"드래퀘를 거꾸로 이식하는 등 안간힘을 쓰고있는 SFC. 그러나 이런 최후의 발악이 얼마나 먹힐 수 있을지...

### ● 스퀘어, 배신 프로젝트 성공합니다

봄은 바야흐로 배신의 계절인가? 닌텐도의 가장 친한 친구였던 스퀘어가 플레이 스테이션과 악수를 하다니...

닌텐도가 64의 발매를 늦추지 않고 예정대로만 했어도 우리의 (FF7)을 닌텐도64에서 즐길 수 있었을텐데 라고 아쉬움을 남기며 스퀘어는 소니 본사를 향해 걸어갔다.

### ●이 사람 밀어줍시다

몇년 전 대통령 선거에서 "이 사람 밀어주세요"라며 우리를 속였던 사람은 지금은 콩밥 신세를 지고 있다. 그러나 이번에 국회에 진출하는 첨단 게임 산업 협회의 이상회 회장은 정말로 밀어줘도 좋을 듯한데...

게임산업을 확실하게 키워 준다고 약속만 한다면 전국의 게이머들과 함께 팍팍 밀어줄텐데.

### ●보따리 아줌마 용산 썰렁화 작전 성공

최근 국내 최대의 게임 단지 용산에는 유달리 찬바람이 불고 있다. 그것은 최근 경기가 않좋은 탓도 있지만 보따리 아줌마들의 불법 소프트 공격이 극에 달해 정품 소프트를 파는 게임 매장들은 문을 닫을 지경에 이르고 있기 때문. 유통 관계자에 따르면 지난해 경기에 1/3 수준에 지나지 않는다고 성토. 하지만 7월 이후는 개정 음비법이 실효되어 보따리 아줌마의 행로에 차질이 올 것도 확실. 보따리 아줌마 7월에 보자구요!

타격을 받은 정식 총판점들은 국내 게이머의 게임 스타일을 지적하면서 '시기를 놓친 소프트는 팔리지 않는다', 'RPG나 시뮬레이션 게임에 눈을 뜬 유저가 아직은 없다', '게임을 알면 오리지널을 플레이하고 싶어한다'라는 성향 때문에 당분간은 고배를 마실 것이나 음비법이 실효화되는 7월부터는 정식적인 자리를 잡아 유통에 정착을 보일 것이라고 입을 모았다.

## LG 소프트웨어

### 조직 개편으로 업무 효율화 시도

LG소프트웨어는 최근 효율적인 업무 추진을 위해 조직을 팀제로 전환하고 21개 팀으로 새로운 진용을 갖추었다.

이번 조직 개편은 사장 직속의 전략 기획팀을 대폭 보강해 그룹의 중장기 전략 부분을 강화했으며 우수 인재 육성과 기술력 확보를 위해 인재 개발팀을 신설한 것 등이 주목할 만한 점이다.

또한 타이틀 팀에서는 최근 각광받고 있는 VR(가상현실) 개발 업무를 보강할 계획이고 교육센터는 멀티미디어 부문을 대폭 개편해 「하이미디어 스쿨」로 이름을 바꿔 곧 개관실을 가질 예정이다.

# 국 외 편

## 스퀘어

### 플레이 스테이션에 참가할듯

닌텐도64의 발매가 연기될 조짐을 보임에 따라 가장 강력한 닌텐도의 서드파티인 스퀘어가 플레이 스테이션에 참가할 전망이다.

스퀘어는 현재 서드파티 라이벌인 에닉스가 '드래곤 퀘스트6'로 폭발적인 인기를 모으고 있고 그동안 닌텐도64의 소프트로 준비해 왔던 '화이널 환타지7'의 발매에 시기적으로 문제가 생기자 만회책의 일환으로 플레이 스테이션에 참가를 선택한 것을 보인다. 참가 첫 타이틀은 역시 '화이널 환타지7'이 될 것이다.

## 세가

### 마쓰시타와 규격 통일

세가는 마쓰시타와 차세대 가정용 TV 게임기의 규격을 통일하는 것으로 기본 합의했다. 세가는 마쓰시타가 개발한 64비트기를 채용하는 것에 대한 검토에 들어갔다. 96년 경에는 양사에서 동일 규격 게임기를 제작 판매할 예정이다.

세가와 마쓰시타는 게임기 시장에서 약 60%의 주식을 차지하는 닌텐도를 추격하기 위해 타 메이커에게도 공통 규격의 참가를 호소하고 있다. 현재 일본의 게임기 메이커는 10개사 정도이지만 기본적으로 메이커간의 호환성이 없는 난립 상태가 계속되고 있다. 업계 2위의 세가와 4위의 마쓰시타의 규격 통일로 업계의 향방은 크게 바뀔 것으로 전망된다.

한편 양사가 공통 규격으로 하는 64비트기는 마쓰시타가 지분을 가지고 있는 미국의 소프트개발사 '3DO'의 영상기술을 활용하여 화면상의 캐릭터가 입체적으로 움직이는 것이 특징이다. 인터네트의 접속 기능도 첨가하고 있다. 마쓰시타는 이미 개발을 끝낸 시작기(試作機)를 세가에게 제공하고 규격의 세부 사항을 좁히고 있다.

양사는 게임기의 규격 내용이 결정되는 대로 소프트 메이커에게 규격을 공개할 예정이다. 세가가 94년 말 발매한 32비트기 '새턴'은 200만대를 초과하는 히트를 이뤘지만 타 메이커와의 가격 경쟁이 심해 충분한 수익을 거두지 못하였다.

## ADK

### 새턴 서드파티에 가세

네오지오에서 격투 게임을 중점적으로 제작해 왔던 ADK가 새턴의 서드파티로 참가했다. 새턴용 소프트 제 1탄으로는 최신작인 「월드 히어로즈 퍼펙트」를 발표했으며 이후에도 지속적인 라인업을 할 예정이다.

현재 완전 이식을 목표로 작업을 진행하고 있고 네오지오CD의 내용을 100%로 잡고 약 95%까지의 이식이 가능하다고 ADK의 한 관계자는 전망하고 있다.

또 남은 5%에 여러가지 방법을 모색해 개발 진행 단계에서 해결할 예정이다. 오리지널 요소에 대해서도 아직 미정이지만 네오지오CD에서 사용할 수 있었던 3인의 보스는 확실히 들어갈 예정이다.

ADK의 새턴 서드파티 참가로 앞으로는 새턴에서 네오지오의 대부분의 소프트들을 즐길 수 있게 됐다.

이식이 결정된 월드 히어로즈 퍼펙트

### ●닌텐도 투자 본받아야

닌텐도 800여명 직원의 1년 매출액이 삼성그룹 18만명의 1년 매출액보다 훨씬 많다고. 그들은 모두 슈퍼맨들인가? 아니면 특수한 마법을 사용하나? 그들은 직원 채용시 학력의 제한을 두지 아이디어 창출을 위해 과감한 투자를 하고 있다.

이제 우리의 기업들도 무한한 가능성을 가진 개발자들에게 투자를 아끼지 않아야 할 때.

### ●게임이 기업 교육용 프로그램으로 접촉 중이라...

에어매니지먼트2가 항공사 교육용 프로그램으로 접촉 중이라고 알려졌는데 게임이 이젠 대기업의 간부들도 교육할 수 있는 프로그램으로 될 수 있다면 앞으로 게임을 하면서 돈을 벌 수 있을 것 같은데...

### ●ADK, 나도 끼워줘요!

월드 히어로즈로 유명한 ADK가 새턴의 소프트웨어 서드파티도 참가했다. 현지의 새턴 정보지들은 이것을 특보나 긴급속보로 다루고 있지만 과연 국내에서도 히트하지 못한 ADK의 게임들이 새턴유저들에게 얼마나 충격을 줄지 의문이다.

### ●우리만의 하드를 가질 때

이제 소프트의 제작도 활기를 띄고 있는 현시점에서 게임 업계의 활성화를 위해서는 우리만의 독자 하드웨어가 필수 불가결한 요소이다. 삼성의 새턴은 물론 LG의 3DO 역시 순수 독자개발 하드웨어라고 하기에는 무리가 있기 때문이다. 차세대를 잇는 64비트 신세대기로의 진출이 활발한 요즘 이제 우리도 우리의 하드웨어가 하나쯤 나와야 현재 목표로 삼고 있는 일본의 게임업계 수준에 다가갈 수 있는 교두보가 되지 않을까? 좋은 하드웨어를 라이센스하는 것도 좋지만 언젠가 넘어야할 장벽으로서 이젠 우리도 우리의 하드웨어 개발에 힘을 모아야 할 때이다.

## SD캐릭터 총출동하는 VF 어레인지판 등장!

| 기 종 | 아케이드 | 발매일 | 96년 봄 예정 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 세가 | 가 격 | 미정 |

# 버철 화이터 키즈
# VIRTUA FIGHTER KIDS

**챔프는 마감 몇 시간전에 일본 특파원으로 부터 날아든 「버철 화이터 키즈(가칭)」의 생생한 정보를 최초로 챔프 독자들에게만 공개한다. 2등신 캐릭터들이 귀엽게 움직이는 「버철 화이터 키즈(가칭)」를 발매 전에 미리 만나보자.**

### 머리는 커졌어도 재미는 그대로

버철 화이터의 신드롬을 만들어 낸 3D격투 게임 「버철 화이터2」. 아케이드용의 등장으로부터 1년 이상이 지나서 「3」의 발매를 기다리고 있지만 그 전에 「2.1」에 이은 어레인지 버전이 올 봄에 등장할 채비를 하고 있다.

그것은 작년 말에 발표된 「화이팅 소닉」에 이어 AM2연이 발표한 초신작 게임 「버철 화이터 키즈」이다. 그 이름에서 상상할 수 있듯이 게임의 베이스를 「버철 화이터2」에 두고 있지만 캐릭터의 머리가 대폭 커졌기 때문에 게임성은 아주 새롭게 바뀔 예정이다.

이번에 공개되는 것은 잭키와 사라. 2캐릭터이지만 이미 개발 화면 상으로는 전 캐릭터가 매우 활발하게 약동하고 있는 것으로 보인다. 이 게임은 「버철 화이터3」와 함께 96년을 버철 월드로 만들어 갈 것임에 틀림없다.

「버철 화이터2」의 사라와 잭키. 이것이 「버파 키즈」로는...

가장 귀엽게 SD화된 캐릭터들을 보라! 이렇게 귀여운 「버파」 캐릭터들이 작은 손발을 휘두르는 격투 게임이 된다. 완전히 컬러풀하고 새롭게 묘사된 파이의 스테이지 배경도 캐릭터의 분위기에 매치되고 신선하고 아름다운 느낌을 주고 있다. 올해의 주목거리에는 「버철 화이터3」뿐만 아니라 「버철 화이터 키즈」도 한몫할 것같다

### 내용은 2.3 정도일 듯

이 「버철 화이터 키즈」는 단순히 캐릭터를 귀엽게 표현한 것으로 보일지도 모르지만 실은 게임적으로는 현재 가동중인 「버철 화이터2」를 더욱 진화시킨 「3」의 신요소가 속속 투입되고 있다는 것도 주목할 점이다.

얼굴이 커짐으로써 어필할 수 있는 캐릭터의 풍부한 표정이나 큰 기술이 나올 때 전개되는 카메라의 시점 전환 리플레이 등 그 어느 것도 지금까지의 플레이 감각을 뒤엎은 통쾌한 즐거움을 느끼게 해 줄 것이다.

현재 일본의 아케이드 게임 센터에서는 「버철 화이터2.1」이 절찬리에 가동 중에 있지만 이것은 말하자면 「버철 화이터2.3」이라고 말할 수 있는 내용인 것이다. 캐릭터뿐만 아니라 배경이나 게임성에 이르기까지 일신된 「키즈」는 일본 뿐 아니라 한국에서도 인기를 모을 것임에 틀림없다.

각 캐릭터에는 우리들에게 친숙한 승리 포즈도 있다. 빙그레 웃음이 나는 승리 포즈도 귀엽지만 목소리도 음성 변조로 더욱 귀여울 듯하다

새턴용 「버철 화이터2」와 「키즈」의 사라의 포즈를 한번 비교해 보자

BGM이나 효과음도 어레인지되어 있기 때문에 승리 대사도 참신해 진다

하늘로 뻗힌 금발, 짙은 눈썹, 머리는 커졌지만 아무리 봐도 잭키 브라이언트다

잭 나이프 킥 등 강력한 발기술이 많은 사라. 하지만 이 체형으로도 가능할지는 ...

대전 시에는 비틀거리기도 하고 만화에서 처럼 "식은 땀"도 흘리는 「키즈」의 캐릭터들

## 세가소닉의 격투에 너클즈 등장 확인!!

| 기 종 | 아케이드 | 장 르 | 격투 액션 |
| --- | --- | --- | --- |
| 제작사 | 세가 | 발매일 | 96년 여름 예정 |

# 화이팅 소닉(가칭)

**순조롭게 진행중인 소닉의 3D 격투 액션 게임. 지난호 챔프에서 소개된 캐릭터 테일즈 외에 너클즈가 새로운 캐릭터로 확정되어 놀라움을 주고 있다. 이 정보는 게임챔프와 기사제휴를 맺고 있는 소프트뱅크사의 새턴매거진에서 밝혀졌다.**

### 화이팅 소닉의 개발 상황

세가의 간판 캐릭터 소닉 더 헤지혹의 3D 격투액션 게임의 등장과 그밖의 자세한 정보들을 공개한 이래 이번은 2월 AOU쇼에 공개될 제 3의 캐릭터 '너클즈'의 프로트타입 모델링을 긴급 입수하여 상세하게 소개한다.

이번 AM2연 개발진에서 공개된 완성도는 아직 5%밖에 이르고 있지 않지만 실제로 움직이고 있는 화면에서는 이미 스핑 어택과 그 밖에 다양한 기술도 시범 작동되고 있고 화면의 각종 게이지도 상당히 자리를 잡아가고 있는 것같다.

우리에게 친숙한 캐릭터 소닉 및 너클즈가 어떻게 격투를 벌여나갈지 팬들로서는 궁금하지 않을 수 없다.

미국인들에게 크게 어필된 캐릭터들인 만큼 등장하는 스테이지도 미국적인 카지노를 선택한 것일까? CG로 더욱 아름답게 그려져 있다

### AM2연 개발팀으로부터

AM2연 개발 팀은 1996년 여름 전에 완성을 목표로 열심히 진행중에 있다. 디자인팀이 제일 중점적으로 하고 있는 것은 각종 세가 소닉 자료의 수집이다. 기념해야할 한 소닉 제 1작품부터 MD,MCD,CG소프트 전작품에 근거하여 다채로운 입체 캐릭터 인형 등도 수집하여 3D소닉의 모델링을 하고 있다. 소프트팀은 소닉의 대표적인 액션 '스핑 어택' 을 재현하기 위해 프로그래밍에 힘쓰고 있다.

현재 개발중인 화면상태는 게이지 정도가 완성된 상태이지만 지금은 아직 연출면과 전체적인 게임시스템을 연구하고 있다.

이번에는 캐릭터가 돋보이는 게임으로 화면을 장식하고 있어 각 캐릭터의 표정이 상당히 재미있게 그려질 것같다. 또 캐릭터도 폴리곤으로 처리하면서도 고무공같이 부드럽게 움직이는 것이 신선한 감동을 줄 것이다. AOU쇼 피로연의 날을 기대해 보자.



너클의 자존심의 트레이드 마크인 헤어와 주먹의 가시도 멋지게 재현되어 있다. 스테이지인 마루의 컬러플한 모양에는 핀볼풍의 속임장치도 있겠지?

친숙한 슬롯도 뒷쪽에서 박력있게 다가온다. 현재는 너클 외에 게임기어로 등장한 '펑'의 모델링도 완성되어 있는지 2월 AOU쇼에서는 아마 4,5명의 캐릭터를 볼 수 있을지도



본래 너클즈는 하늘다람쥐같이 하늘을 나는 능력이 있지만 이번은 어떻게 제작될런지?



하늘을 나는 것 이외에도 자랑거리인 주먹으로 벽이나 지면을 파는 것도 가능한 너클즈. 이번에는 그에게 어떤 능력이 가능할지

충격 발표!

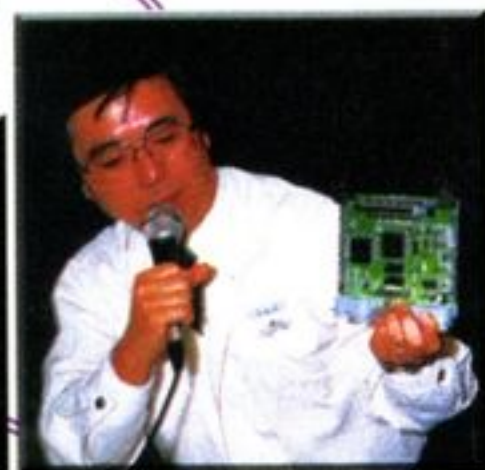
# "닌텐도64의 세이브는 세부분에서 가능하다"

## -닌텐도 매스컴 질문회에서 공개-

롬카세트 콘트롤러 자기디스크

**지난해 12월 28일 교토시 히가시 야마구의 닌텐도 본사에서 개최된 닌텐도64의 매스컴 질문회가 열렸다. 자유로운 토론 형식으로 진행된 이날 질문회에는 우리들에게 잘 알려진 미야모토, 다케다, 이마니시 등 닌텐도의 브레인들이 그동안 궁금해하던 닌텐도64에 관한 최신 정보를 공개했다.**

○이마니시
(닌텐도 홍보실 실장)

○미야모토 시게루
(닌텐도 정보개발부 정보 제 2과 과장)

○다케다 겐요
(닌텐도 제조본부 개발 제 3부 부장)

### 자기 디스크의 어댑터는 본체 밑에 숨겨져 있었다

"64디스크 드라이브는 본체의 아랫 부분에 부착됩니다". 닌텐도64가 채용한 대용량 기억 매체, 자기디스크, 이 확장 유니트의 장착 장소가 하드웨어의 개발책임자인 다케다 부장에 의해 밝혀졌다. 패밀리 디스크 드라이브와 같이 아래쪽에 부착하는 형식이다. 이 자기 디스크의 총용량은 64메가 바이트. 소프트 프로듀서인 미야모토 씨에 따르면 '롬 카세트 8~10개 분량'이 될 것이라고 한다. 그 안에 20메가 바이트 정도가 세이브용으로 사용되고 이 정도 대용량이라면 방대한 데이터 량을 필요로 하는 RPG도 보존할 수 있고 '100명의 유저의 100가지 스토리'를 저장하는 것이 가능하다. 데이터 전송 속도는 6배속 CD ROM드라이브와 동등한 수준이고 발매는 96년 가을경, 가격은 미정이다.

위에는 카세트를 꽂고 아래 쪽에는 자기 디스크도 넣을 수 있다. 디스크 사이즈는 3.5인치 플로피 디스켓보다 조금 큰 정도가 될 것같다. (그림은 상상도)

본체의 아랫 부분. 뚜껑을 열고 드라이브 유니트를 삽입

### 3가지 옵션이 동봉된다

본체, 전용 AC 어댑터, 거기에 참신한 스타일의 콘트롤러 1개, 닌텐도64에는 이상 3종류의 옵션이 동봉된다.

AV, RGB, S단자 등의 케이블류는 SFC와 공통이기 때문에 가지고 있는 것으로 충분하다. 동봉되는 콘트롤러의 색상은 회색을 기본으로 한다. 발매일과 가격은 유감스럽게도 미정이다.

○○AC어댑터는 본체의 뒷쪽에 부착하는 타입

폭26Cm, 너비 19Cm, 중량 1.1Kg. 보기보다 상당히 가볍다

### 2D나 3D도 부드럽게 표현!

차세대기라면 3D의 표시 능력만으로도 주목받기 쉽지만 2D게임 중에서도 흥미로운 게임이 확실히 존재한다.

닌텐도64의 설계 이념은 '2차원으로부터 시작해 2.5차원, 3차원까지 모든 게임을 하나의 하드로 표현한다'는 것이다. 양쪽 모두 능숙하게 처리할 수 있는 머신은 닌텐도64밖에 없을 것이다. 그 때문에 닌텐도가 채택한 것이 "마이크로 코드"라고 불리는 대용량의 데이터를 효율적으로 관리하는 방식. 이

것은 2D, 3D, 사운드 등의 데이터 흐름을 부드럽게 하는 컴퓨터용 신호의 하나로 64만의 특징. 예를들면 2D 게임과 3D 게임에서는 메모리의 할당이 다르다. 그렇지만 마이크로 코드를 사용하면 최적의 정보처리를 할 수 있고 빠르게 화면 표시를 할 수 있다.

## 96년 출하는 300만대 이상!

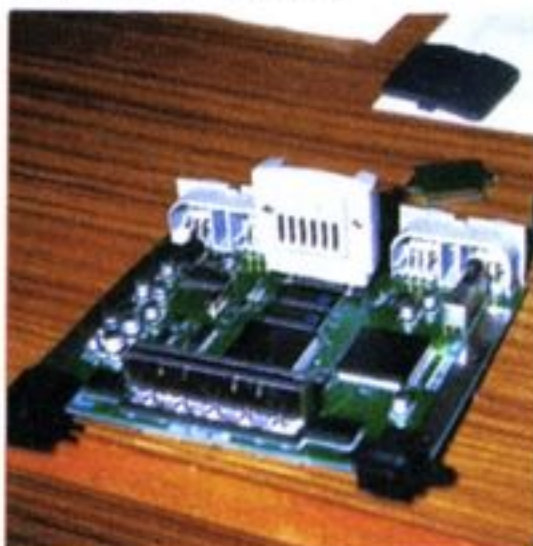
이마니시 홍보실장은 4월 발매 후 약 8개월 동안 300만대의 달성은 무난할 것으로 보인다고 확신한다. 또 SFC의 발매 당일 150만대가 팔린 것을 기억하는 닌텐도 관계자들은 닌텐도64의 발매 당일에도 몇대가 팔릴 지 은근히 기대하고 있는 듯하다. 매진으로 울면서 집으로 돌아가는 사람들이 생기지 않도록 매월 생산량을 신중하게 검토중에 있다고 한다.

SFC, SS, PS 발매 직후 출하 대수

슈퍼컴보이 출하 대수 (90년 11월 발매)
플레이 스테이션 출하 대수 (94년 12월 발매)
새턴 출하 대수 (94년 11월 발매)
450
400
300
200
100
48만
30만
144만
100만
100만
200만
449만
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

## 게임에 따라서 세이브 장소가 다르다!

닌텐도64에는 세이브할 수 있는 곳이 3군데 있다. 롬 카세트, 콘트롤러, 그리고 확장 유니트인 자기 디스크이다. 자신이 즐겼던 데이터가 어딘가에 보존되어 있을지는 각 소프트에 따라 다르고 이것은 제작단계에서 미리 설정된다.

우선 하이 스코어 등의 단순한 데이터만을 보존하는 타입의 게임이라면 현재의 SFC와 마찬가지로 롬 카세트에 기록될 것이다. 스스로 육성한 팀을 친구와 대전시켜 즐기는 등 가지고 다니면서 즐길 수 있다면 콘트롤러일 가능성이 높다. RPG, 시뮬레이션이라는 데이터가 많은 게임이라면 자기 디스크로의 대응이 예상된다.

기판 위에 세워져 있는 것이 64용 확장 메모리. 이것을 사용하는 것으로 64디스크 시스템으로의 억세스 회수가 줄고 스피드가 빨라진다. 그러나 현재로서는 가격과 발매일 모두 미정이다

## 13~15타이틀 모두 닌텐도 브랜드가 된다

4월 21일 발매와 동시에 나올 소프트는 3종류. 그 중 하나가 「슈퍼 마리오64」이다. 다른 2종에 대해서는 아직 공개할 단계가 아니라고 한다. 현재도 미야모토 씨를 주축으로 개발에 급피치를 올리고 있는 것이 5종류이기 때문에 그 중에 베스트인 3종류를 내놓을 예정이라는 것. 닌텐도는 첫해에는 자사 브랜드만을 출시할 예정이다. 결국 소프트가 유저들에게 그다지 어필할 수 없을 것이라고 판단되면 발매 연기도 각오하고 있다.

## 마리오64에는 32코스가 있다

초심회에 출품했던 「슈퍼 마리오64」. 11월에는 50%정도의 완성도였지만 완성되면 32코스로 즐길 수 있는 게임이 된다. 미야모토 씨는 질문회에서 충격적인 발언을 했다.

슈퍼 마리오64의 한장면

"4월 21일에 발매할 수 없을 지도 모릅니다. 또 유저들에게 인기를 끌 수 없을 것 같으면 전면 수정도 각오하고 있습니다".

## 대용량 램으로 게임이 바뀐다

SFC의 백업 용량이 적었던 것을 아쉬워했던 미야모토 씨는 64의 등장에서 게임의 질을 바꿀 예정이다. 예를들면 마리오 카트R에서 고스트 카의 데이터를 몇백 종류 남겨 두고 오늘은 1번부터 20번까지 대전을 시킨다라든가 육성한 데이터끼리 즐기는 등의 스타일로 게임을 할 수 있다는 것이다.

젤다의 전설에도 새로운 아이디어가 있지만 아직 비밀입니다.

미야모토의 대표작 중 하나인 초인기 액션 RPG 「젤다의 전설」. 64용은 자기 디스크로의 공급이 결정되어 있다

## 게임 방송 시스템도 검토중

닌텐도64 게임에 관해서도 새털라뷰에서의 데이터 배송을 고려하고 있지만 구체적으로는 아직 미정이다. 또 닌텐도64는 인터넷으로의 억세스도 가능한 하드웨어이기 때문에 빠른 시일 안에 통신 관계도 정비해 나갈 예정이라고 한다.

이미 발매를 개시하고 에닉스와 스퀘어의 소프트 배송을 시작한 새털라뷰 본체

## 3D스틱은 마우스 대용

아날로그 입력의 3D스틱은 미묘한 강약에도 충실하게 반응하고 360도 자유자재로 움직인다. 조작감은 PC의 마우스와 비슷하다. 그렇기 때문에 앞으로 PC에서 이식되는 작품도 완벽하게 즐길 수 있게 된다.

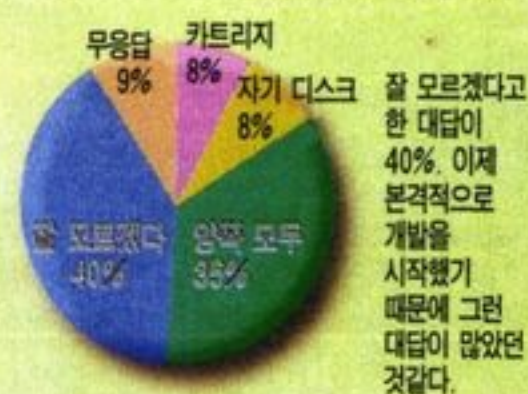
「마리오 페인트」는 92년 7월에 마우스 전용 소프트로 발매되었다

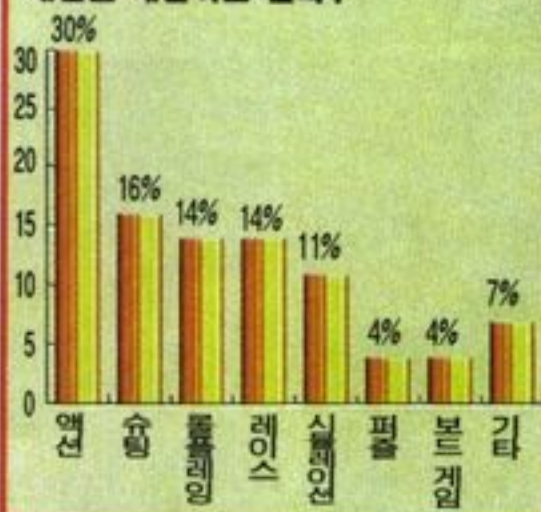
## 일본 소프트 하우스 앙케이트 2탄

챔프는 지난 달에 이어 이달에도 기사 제휴업체인 소프트뱅크 사와의 협력으로 일본 소프트 하우스들을 대상으로 추가 앙케이트를 실시했다. 이달에는 롬 카트리지와 자기 디스크의 선택, 만들고 싶은 장르 등을 질문해 봤다.

**Q1. 「닌텐도64」 소프트는 롬 카트리지와 자기 디스크 중 어느쪽을 선택할 것인가?**

무응답 9%
카트리지 8%
자기 디스크 8%
양쪽 모두 35%
잘 모르겠다 40%

잘 모르겠다고 한 대답이 40%. 이제 본격적으로 개발을 시작했기 때문에 그런 대답이 많았던 것같다.

**Q2. 「닌텐도64」는 어떤 장르의 게임을 개발하고 싶나?**

| 액션 | 슈팅 | 롤플레잉 | 레이스 | 시뮬레이션 | 퍼즐 | 보드게임 | 기타 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 30% | 16% | 14% | 14% | 11% | 4% | 4% | 7% |

고성능 하드로 표현하기 쉽기 때문일까? 액션과 슈팅의 인기가 높다. 개발에 오랜 시간이 걸리는 RPG는 첫 타이틀로 제작하기에는 부담스러운 것같다

## 애니메이션 기법 가미된 RPG, PS에 등장!!

| 장르 | RPG | 발매일 | 96년 봄 예정 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | SCE | 가격 | 미정 |

# 포포로크로이스 이야기

**애니메이션 세계의 명작 극장을 방불케 하는 화려한 캐릭터들이 등장하는 RPG「포포로크로이스 이야기」. 그동안 PS에 가뭄처럼 느껴왔던 RPG가 등장하게 되었다. 처음으로 공개되는 이번호에서 주인공인 피에트로 왕자가 모험의 길을 떠나게 된 사연을 중심으로 2가지의 전투 방식과 쿼터 뷰로 표현된 포포로크 왕국의 이곳 저곳을 화면 사진을 통해 공개한다**

### 만화 영화에 버금가는 캐릭터 묘사

「포포로크로이스 이야기」는 만화 영화에서나 볼 수 있는 귀여운 캐릭터들이 등장하는 RPG게임이다. 이러한 캐릭터들은 종래의 RPG를 능가하는 풍부한 애니메이션 성향을 가지고 있어 움직임이나 표정까지 실제 모니터 속에서 느껴지는 그대로 묘사되어 있으며 쿼터 뷰를 채택해 비스듬한 시점에서 내려다보므로 건물의 높이 등도 실감할 수 있다.

간단히 말해 이 게임은 모니터 속에 하나의 애니메이션의 세계를 게임으로서 창조한 것이다.

### 피에트로 왕자의 탄생 10주년 파티에서

옛날 어느 곳에 포포로크로이스라는 왕국이 있었는데 이 나라에는 파우로 파카프카라는 국왕과 사니아라는 왕비가 있었다. 그리고 이들 사이에서 태어난 귀여운 왕자가 바로 피에트로이다. 그러나 어느 날 갑자기 북쪽에 사는 얼음의 마왕과 사천왕을 필두로 마왕군의 습격을 받게 되고 왕국은 멸망의 위기에 놓이게 되는데 다행히도 거대한 용의 도움으로 포포로크로이스 왕국은 멸망의 위기에서 벗어나게 된다. 그리고 10년 후 왕자의 생일날 밤 이 왕국에서 대대로 전해내려오는 국보인 지혜의 왕관이 가미가미 마왕에 의해 약탈당하는 사건이 발생하고 피에트 왕자는 이 왕관을 되찾기 위해 길을 떠난다.

제 1장의 오프닝. 피에트로 왕자의 탄생 10주년 파티

주인공 피에트로 왕자

### 애니메이션처럼 흘러가는 리얼한 전투 장면

이 게임은 필드나 전투, 마을 내의 모든 것들이 캐릭터의 크기에 맞춰져 있으며 게임의 진행 템포가 중도에서 끊기지 않고 이 이야기 속의 세계에 몰입할 수 있게 해준다. 그리고 전투는 크게 나누어 커멘드 전투와 오토 전투 2종류가 준비되어 있다.

전투에 돌입하면 이 화면에서 전투방법을 선택하게 된다

#### 커멘드 전투는 전략적으로

전투에 돌입하면 우선 커멘드 전투나 오토 전투를 선택하여 캐릭터의 행동을 플레이어가 조작해 나갈 수 있는, 즉 다시말해 각 캐릭터가 이동한 후 공격이나 마법, 필살기나 방어라는 행동을 선택하는 전형적인 전투 방법이 펼쳐진다.

#### 오토 전투는 자동 모드로

오토 전투는 기본적으로 컴퓨터에게 맡기는 자동 전투 시스템으로 이 전투 방법은 주인공 피에트로 왕자를 포함해 전투에 참가해 있는 동료 캐릭터가 각각의 의사에 따라 행동하는 것이다. 그러나 캐릭터의 전체적인 전투 지향 형태를 5종류의 작전으로부터 선택할 수 있도록 되어 있

**피에트로 왕자의 공격**

적에게 접근한 피에트로 왕자의 공격!

공격이 명중

가루가 되어 버린 적이 황금으로 둔갑!

오토 전투를 선택하면 5종류의 작전을 펼 수 있다

어 파티의 상태나 적의 파워에 따라 그때 그때 변경할 수 있도록 되어 있다. 종래의 RPG의 오토 전투와 크게 다른 점은 전투 중에나 이동 중에도 플레이어의 임무 타이밍으로 작전을 변경할 수 있는 것이다.

5종류의 작전에는 캐릭터들이 현재의 상태에서 제일 최적의 전투방법으로 싸울 수 있게 하는 '자유롭게 싸워라'나 강적의 공격에 맞설 때에는 '강적을 해치워라', MP를 소모하고 싶지 않을 때 편리한 '마법을 사용하자', 캐릭터들이 가장 공격력이 있다고 판단될 때 선택할 수 있는 '전력을 다해 싸워라', 방어를 우선하는 '방어력을 다지자'가 준비되어 있다.

이 오토 전투는 플레이어의 사고에 상당히 근접한 형태로 실행되기 때문에 보통은 이 자동 담당 모드로 충분히 전투에 임할 수 있다.

### 성장하면 강력한 필살기도 사용할 수 있다

이 게임에서는 전투시 칼을 이용한 공격이나 애니메이션 패턴으로 표현되는 마법 사용이 화려하게 그래픽되어 있지만 그보다 더 주목해야할 것이 바로 필살기이다.

캐릭터들은 전투에서 경험치를 축적함에 따라 다양한 필살기를 습득해 간다. 예를 들어 적캐릭터 1인에게 큰 데미지를 주는 것에서부터 복수의 적에게 데미지를 주는 기술 더 나아가서는 동료를 구하기 위해 자신의 몸이 방패가 되는 기술까지 그 종류는 다양하다. 이 게임에서는 이러한 기술을 캐릭터들에게 전수시키는 것 자체만으로도 충분히 흥미로울 것이다.

## 쿼터 뷰로 표현된 세계

「포포로크로이스 이야기」는 비스듬한 시점에서 내려다보는 쿼터 뷰를 채택하고 있어 플레이어도 높은 시점에서 보여지는 것과 낮은 시점에서 보여지는 것이 분명하게 구분되어지며 지형이나 건축물 등에서도 높이라는 개념이 확실히 전달되고 있다.

### 성은 역시 넓고 웅장하다

건물의 크기에 따라 내부의 넓이도 변하는데 거대한 건물인 성은 그 내부 역시 상당히 웅장하게 표현되었다. 이것은 피에트로 왕자의 10주년 생일파티에서 잘 묘사되어 있으며 특히 성 안의 조리장이나 식기들을 보면 얼마나 정교하게 그래픽되었는지 실감할 수 있을 것이다

### 마을의 규모에 따른 독특한 표현 양식

이 게임에서는 그 마을의 규모나 풍토에 맞는 건축 양식과 생활 방식이 놀라울 정도로 리얼하게 표현되어 있다.

마녀가 살고 있을 것만같은 으시시한 산속 오두막

피에트로 왕자의 필살기인 드래곤팡이 명중했다

마을에서는 젖소를 키워 성으로 우유를 공급한다

### 필드 안의 저택

이 게임에서는 마을뿐만 아니라 필드 안의 여러곳에서도 리얼리티를 느낄 수 있다. 예를 들어 피에트로 왕자가 가미가미 마왕의 성으로 향하기 위해 프로넬 숲을 헤쳐나갈 때 그 앞을 가로막는 으시시한 오두막. 마치 그 안에서는 마녀가 살고 있을 것만 같은 분위기를 연출한 점이나 가미가미 마왕의 성 아래 있는 마을의 구름다리를 피에트로 왕자가 건너갈 때의 흔들림이라든가 우물 앞에 모여 마을 회의를 하는 모습 등에서는 드라마틱한 현실감을 느끼게 해준다.

**전투의 흐름**

우선 이동가능한 범위가 표시되면…

공격하고 싶은 적에게 접근해서…

어떤 공격을 시도할 것인지 메뉴를 보고 선택한다

적에게 공격이 히트 일정 데미지를 받으면 쓰러질 경우…

| 기 종 | 슈퍼컴보이 | 제작사 | 스퀘어 | 발매일 | 96년 4월 |
|---|---|---|---|---|---|
| 장 르 | RPG | 용 량 | 24M | 가 격 | 미정 |

## 액션 포인트 배틀이 작열하는 스퀘어 최신 RPG 대공개!

# 트레저 헌터 G

**「로맨싱 사가3」와 「성검전설3」로 유명한 스퀘어가 완전히 새로운 타입의 액션 RPG가 발매한다. 그것이 바로 「트레저 헌터 G」이다. 슈퍼컴보이가 등장한지 약 5년이 지난 지금 개발환경도 성숙되었고 차세대기에 버금가는 그래픽의 실현이 가능하게 되었다. 이번 「트레저 헌터 G」 역시 3D 랜더링 기술을 도입한 전혀 새로운 타입의 액션 RPG이다.**

TREASURE HUNTER G

### 이것이 스퀘어 신작 RPG 세계!

스퀘어 신작 「트레저 헌터 G」는 3D 랜더링된 캐릭터들이 새로운 배틀 시스템으로 몬스터들과 싸우면서 세계에 남아있는 여러가지 유적의 수수께끼를 풀고 '오파츠'라고 불리는 비밀의 보석등을 찾아 돌아다니는 볼륨만점 내용의 RPG이다.

초반의 스토리를 한마디로 말하자면 오래간만에 집에 돌아온 아버지와 다툰 주인공 레드가 동생 블루를 데리고 집을 나와서 터무니없는 사건에 휘말려 아버지를 만나려고 집으로 돌아가지만 아버지는 이미 '세계수(世界樹)의 나라로 향한다'라는 수수께끼를 남기고 사라져 버린 것이다. 그래서 레드와 동생은 아버지가 남겨놓은 모험의 수첩을 단서로 아버지를 찾는 여행을 떠나게 된다.

○「트레저 헌터 G」의 입체 맵

○지금까지 아버지가 본 것과 가본 장소가 적혀있는 모험의 수첩

○「트레저 헌터 G」의 전체 지도

### 세계로 흩어진 7개의 오파츠

오파츠(Out of place artifacts=ooparts)는 '다른 세계의 물건'이라는 의미의 조합어로 역사적, 지리적으로 볼 때 이런 물건이 이런 시대와 이런 장소에 존재할 리가 없다는 뜻을 함축하고 있다. 이 「트레저 헌터 G」의 세계에서는 피라미트아이를 비롯해 전부 7개의 오파츠가 존재하지만 어떤 효과를 가진 것이며 도대체 누가 만든 것인가 등의 수수께끼를 가지고 있다. 그러나 이 수수께끼를 풀 때에는 상상을 초월하는 무언가가 일어난다고 전해지고 있다.

피라미트아이도 오파츠 중 한가지이다

### 캐릭터들은 반짝이는 느낌이 든다

우선은 캐릭터들의 사진을 잘 살펴보자. 이 캐릭터들은 고성능 컴

### 세계수

먼옛날 아직 세계에는 어떠한 형체도 완성되지 않았다. 단지 세계수라는 나무만이 서 있었는데 어느날 세계수에 3개의 열매가 열렸다. 이 3개의 열매에서 요정과 인간 그리고 마족이 탄생하게 된 것이다. 성스러운 마음을 가진 요정은 '세계수의 나라'에서 살고 천진무구한 마음을 가진 인간은 지상에서 생활하게 되고 사악한 마음을 가진 마족은 '어둠의 나라'로 떨어지게 되었다. 이 세 종족은 서로 만날 기회가 없게 되고 마침내 그 존재조차도 잊어 버리게 되었다. 그렇게 해서 세계는 밸런스를 맞추게 된 것이다. 그러나 지금으로부터 1,000년전 어둠의 나라에 강렬한 지배욕을 가진 새로운 왕이 탄생하고 그는 지상을 지배하려는 야망을 품게 되었다. 하지만 인간은 요정들의 성스런 힘을 빌려 어둠의 나라를 봉인해 버렸다.

그후 현재의 인간은 벌써 과거의 대전투도 요정의 존재도 잊어버리고 평온한 나날을 보내고 있는 것이다.

퓨터 상에서 현재 유행하고 있는 CG기술 3D랜더링을 이용하여 제작된 것이다. 이것이 슈퍼컴보이로 충실하게 이식되었다는 것은 대단한 일이다. 게다가 캐릭터마다의 동작이 갖추어져 있고 슈퍼컴보이라고는 생각할 수 없을 정도로 부드러운 움직임을 갖추고 있다. 아뭏든 게임에 들어가기 전에 캐릭터들의 성격도 꼭 체크해 볼 필요가 있다.

### 레드

대대로 트레저 헌터인 G 가문의 장남. 이 이야기의 주인공으로 밝고 쾌활한 성격이지만 저돌적이며 맹목적이기 때문에 실패하는 경우도 적지않다. 어릴적에 병으로 어머니를 잃었다

### 블루

레드의 동생. 아직 어린티를 벗지 못했으며 희노애락을 곧바로 표현하는 천진난만한 성격을 가진 캐릭터. 기계 조작이나 공작 등을 좋아하고 트랩 만들기가 특기이다

### 레인

언제나 미래를 바라보며 사는듯한 신비한 소녀. 수다장이는 아니지만 자신의 의견은 확실히 표현한다. 무언가 사정이 있는 것인지 자신이 어디에서 온 것인지는 아무에게도 말하지 않는다

### 풍가

조개를 입은 원숭이. 레인의 파트너로 늘 출랑대며 침착하지는 않지만 그 귀여운 모습으로 주변의 사람들을 달래준다. 바이올린의 연주가 특기이다

## 여러가지 승차물 아이템이 있다

승차물은 RPG에서는 빠질 수 없는 존재가 되었다. 물론 이「트레저 헌터 G」에서도 여러가지 승차물이 등장한다. 이번에는 그중에서 '고래'와 '철의 새'를 소개한다. 그 외에도 몇가지 있지만 보다 자세한 정보는 다음 기회에 소개하기로 한다.

### 고래

큰 바다에 사는 고래. 그 등에 타고 있는 것은 물론 주인공들이다. 아뭏든 거대한 바다를 건널 때 중요한 교통수단이 된다

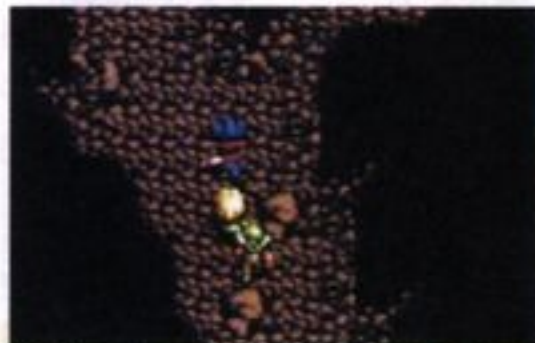
### 철의 새

동굴 속에 얼려 있는 철의 새. 새이기 때문에 역시 하늘을 나는 것은 당연. 그러나 어떻게 얼음을 풀고 탈출시킬꺼나 주인공들이 그 철의 새를 조작할 수 있는가 등 자세한 것은 아직 밝혀지지 않았다

## 필드 맵에서 마을이나 던전을 볼 수 있다

「트레저 헌터 G」에 등장하는 마을이나 집 그리고 필드와 던전의 모습을 공개한다. 아래의 사진이 바로 필드 맵의 화면사진이다. 이 필드 맵을 잘 보면 맵 가운데 마을이나 던전의 위치에 그 이름이 표시되어 있는 것이 알 수 있다. 이 게임에서는 마을이나 던전의 이름이 언제나 표시되는 것은 아니고 필드를 걷고 있을 때 주인공들이 있는 장소의 주변 마을이나 던전의 이름만 자동으로 표시되도록 되어 있다.

## 필드 위를 걸어서 마을이나 던전으로 가자

산이 입체적으로 표현되어 있기 때문에 던전의 크기를 한눈에 알 수 있다. 아래 사진에서 알 수 있듯이 동굴의 입구가 보이고 그곳까지 캐릭터를 이동시키면 동굴로 들어갈 수 있다.

넓은 던전에서는 미아가 되지 않도록 조심하자

## 마을과 마을을 이동하는 즐거움

이 게임의 필드 맵에서는 지구의 지면이 사실적으로 잘 표현되어 있다. 예를들면 멀리 있는 마을로 향해가는 캐릭터들이 그 마을에 가까워질수록 건물 등이 점차 크게 변화해간다. 그렇기 때문에 주변 배경의 변화를 보면서 마을과 마을을

집안에서도 마을과 마찬가지로 여기저기를 조사해 보자

이동하는 것도 이 게임의 즐거움 중 하나이다. 마을 속으로 들어가면 여러가지 던전이 서 있다. 던전으로 가거나 사람들과 이야기하는 것도 재미있지만 풀 속이나 모래사장 등 여러곳을 조사하는 것을 잊으면 안된다.

이 게임에서는 마을 여러곳에 생각할 수 없는 아이템들이 숨겨져 있다. 이 아이템찾기 역시 이 게임의 즐거움이기 때문에 마을을 방문했을 때에는 빈틈없이 여기저기를 조사해 보도록하자. 그러면 던전에서 살 수 없는 아이템이나 보물 등을 얻을 수 있을 것이다.

## 마을에서 집안으로

집안으로 들어갈 때에는 들어가고 싶은 집의 문 앞에서 콘트롤러의 버튼을 눌러 현관문을 노크해야 한다. 그러면 안에서 주인이 "들어오세요"라고 한 뒤 주인공들을 맞아줄 것이다. 노크를 하지 않고 마음대로 집안으로 들어가면 그곳의 주인이 화를 낼 지도 모르며 보통과는 메시지가 달라질 것이다.

## 이벤트가 가득찬 던전

던전 속에는 많은 이벤트와 아이템이 갖추어져 있다. 이번에 소개하는 기계 이벤트의 방도 이벤트가 갖추어진 방 중의 하나이다. 여기저기를 돌아다녀야 하는 기계 이벤트의 복도와 복도 사이를 타이밍에 맞추어 걷지 않으면 다른 복도로 순조롭게 이동할 수 없게 되어져 있다. 그 외 불완전한 벽화가 그려져 있는 방이나 이상한 동상이 서 있는 던전 등도 있고 벽화 뒤에 숨겨진 방이나 수수께끼의 메시지 등이 숨겨진 곳이 있을 것이다.

기분 나쁜 동상이 서 있는 던전

뭔가 의미가 있을 듯한 벽화가 걸려 있다

## 생동감이 넘치는 마을

「트레저 헌터 G」에 등장하는 마을은 모두 생동감이 넘친다. 예를 들면 마을 안에는 집과 집 사이에 세탁물을 말리고 있는 것을 볼 수 있다. 마을 안에 세탁물이 묘사되어 있는 것으로 진짜로 사람들이 생활하고 있는 듯한 느낌을 즐길 수 있는 것이다. 이 게임 속에는 마치 플레이어의 마을을 직접 묘사한 듯한 느낌의 마을들이 많이 갖추어져 있다.

세탁물을 말리고 있는 모습에서 인간미가 느껴진다

불의 마을일까 아니면 마을이 불타고 있는 것일까? 조금은 뜨거울 것같은 이벤트가 갖추어져 있다

## 건물 안을 보면 주인의 성격을 알 수 있다

도서관같이 많은 책들이 진열되어 있는 집도 있고 구름보다 높은 건물 속을 모험할 수도 있다. 책이 많은 집에서는 책을 많이 읽는 독서가와 만날 수 있을 것이다.

여기에서 새로운 캐릭터와 만날 수 있다. 독서가 캐릭터라면 어쩌면 마법이나 특수공격을 가지고 있을지도...

구름보다 높은 건물의 최정상까지 오른 주인공

## 새로운 배틀 시스템이란?

「트레저 헌터 G」에서는 종래의 게임에서는 볼 수 없었던 새로운 배틀 시스템을 채용하고 있다. '액션 포인트 배틀'이라고 불리워지는 이 시스템은 그 이름대로 액션 포인트가 캐릭터의 행동을 결정하는 것 이상의 중요한 패러미터로 등장하는 것이다. 그리고 배틀 필드 위에 펼쳐져 있는 각양각색의 그리드도 이 배틀 시스템을 특징짓는 포인트이다.

몬스터를 중심으로 그리드가 있는 것은 무엇 때문일까?

## 3D 랜더링된 몬스터들이 폭발한다

거상

금색으로 빛나고 있다면 필시 돈도 많이 가지고 있을 것이다

프랑켄베어

이 녀석은 왠지 어의없어 하는 표정을 짓고 있다. 하지만 강력한 힘을 가지고 있는 듯하니 조심하자

미노타우르스

지금이라도 당장 돌진할 것같은 모습이다

데드엔디어티

설인이다. 극한의 지대를 방문할 때 만나게 될 설인. 화면의 배경도 눈밭이다

## 캐릭터의 얼굴이 윈도로

보통 RPG의 경우에는 메시지의 처음에 말하고 있는 사람의 이름이 표시된다. 하지만 이 게임에서는 이름대신 캐릭터의 그래픽이 표시되게 된다. 이 참신한 아이디어는 주인공뿐만 아니라 아버지를 비롯한 모든 캐릭터에게도 해당된다.

이처럼 말하고 있는 캐릭터의 그래픽이 표시된다

## 뒤지기 시스템

뒤지자! 이런 기분으로 파헤치면

풀 속에서 개구리가 나올 때도 있지만 아무것도 나오지 않을 때도 물론 있다

장 르 롤플레잉 | 발매일 미정
용 량 미정 | 가 격 미정

# 「드래곤 퀘스트 Ⅲ」 SFC용으로 재탄생

**화제의 「드래퀘Ⅵ」 발매로부터 1개월 반이 흐른 지금, 겨울방학을 맞아 게임 하나를 완전 클리어 하고 속편의 발매를 기다리는 게이머와 아직도 「드래퀘Ⅵ」에 빠져 있는 게이머에게 또 하나의 즐거운 뉴스가 발표됐다. 그것은 바로 패밀리용으로 발매되어 있기를 모았던 「드래퀘Ⅲ」가 슈퍼컴보이로 이식된다는 의외의 소식이다.**

## 용자 로토 3부작의 완결편 SFC로 리메이크

이 사실은 지난 1월 9일자 닛케이 금융신문과의 인터뷰에서 에닉스의 후쿠시마 사장이 발표한 것이다. 챔프는 이 사실을 확인하기 위해 에닉스에 문의해 본 결과 에닉스 홍보실에서는 발매일, 가격, 용량 등은 현재 미정으로 정식 발표는 화면 사진 등의 홍보 소재가 완성되는 대로 본격적으로 할 계획이라고 밝혔다.

이식이 되는 패밀리용 「드래퀘Ⅲ」는 88년 2월 10일에 발매되어 「Ⅰ」, 「Ⅱ」에 이은 「용자 로토」의 전설에 관련된 3부작의 완결편으로서 압도적인 지지를 얻었던 인기작이다.

「Ⅰ」와 마찬가지로 인기를 모았던 「Ⅱ」. 2M의 용량의 한계를 뛰어넘은 수준높은 역작이었다

시리즈 전 2작품도 「드래퀘Ⅰ·Ⅱ」라는 이름으로 합쳐져 SFC용으로 이미 리메이크 되었다. 현재 패밀리 소프트를 구하기가 어려워 「Ⅲ」를 플레이해보고 싶었던 게이머들에게는 기쁜 소식이 아닐 수 없다. 물론 그래픽이 아름다워질 것이라는 예상 외에도 파워 업된 면이 많이 있을 듯하다.

SFC용 「드래퀘Ⅰ·Ⅱ」
「Ⅲ」도 이런 식으로 아름답게 리메이크 될 것인가?

## 패밀리용 Ⅲ 의 시스템을 복습하자

SFC용의 상세한 정보 공개는 아직 조금 이른 듯하기 때문에 패밀리용을 알지 못하는 사람과 잊어버렸던 사람을 위해 「Ⅲ」의 특징적인 시스템을 소개한다.

「Ⅰ」에서 패밀리에 RPG라는 장르를 퍼뜨리고 「Ⅱ」에서 파티제의 전투를 채용. 그리고 「Ⅲ」는 드디어 본격적인 RPG로서 수많은 시스템이 채용된 기념비적인 작품. 여기에 소개하는 것은 어디까지나 패밀리용의 내용이기 때문에 SFC용에서는 변경될지도 모른다.

## 2인 파티에서 전직이 가능

「드래퀘Ⅵ」에서도 익숙한 파티 멤버의 교체 등을 할 수 있는 「루이다의 주점」이나 전직을 담당하는 「다마의 신전」이 처음 등장한 것이 「Ⅲ」이다. 파티는 용자인 주인공을 포함해 4인. 파티 캐릭터는 성별이나 직업 등 플레이어가 마음대로 설정할 수 있다. 주인공 이외의 캐릭터에는 7종류의 직업이 있고 전직으로 보다 다양하게 게임을 전개해 나갈 수 있다.

이때 캐릭터 메이킹의 즐거움을 처음 체험한 사람도 많았을 것이다

남녀의 성별까지 선택한다. 같은 전사라도 이렇게 그래픽이 다르다

## 낮과 밤의 시간 개념이 있다

게임 중에는 하루동안의 시간의 흐름이 재현되고 있다. 낮과 밤에는 마을의 모양이 전혀 달라지기도 한다. 그 중에는 게임 클리어에 직결되는 이벤트도 많이 포함되어 있다. 예를들면 밤에밖에 만날 수 없는 특수한 캐릭터 등이 존재하고 이벤트에 관계되기도 한다. 또 필드 맵 상에서는 밤이 되면 강한 몬스터가 나타나기도 하고 ... 이 밤과 낮의 경과가 「Ⅲ」에서는 가장 큰 포인트가 되었다.

# TOP GAME RANKING

■ 조사기간 : 1995년 1월 5일~1996년 2월 4일
■ 국내 게임 순위 산출 근거 : 애독자 엽서(60%), 게임 매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
■ 외국 게임 순위 산출 근거 : 「더 슈퍼패미컴」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

## 슈퍼컴보이 TOP 10

1. 드래곤 퀘스트Ⅵ[→]
   롤플레잉
   에닉스
   11,400엔
   32M
2. 로맨싱 사가3[→]
   롤플레잉
   스퀘어
   11,400엔
   32M
3. 테일즈 오브 환타지아[↗]
   롤플레잉/ 남코/ 11,800엔/ 48M
4. 요시 아일랜드[→]
   액션/ 닌텐도 /9,800엔/ 24M
5. 슈퍼 동키콩 컨트리2[↗]
   액션/ 닌텐도/ 9,800엔/ 32M
6. 성검전설3[↘]
   롤플레잉/ 스퀘어 / 11,400엔/ 32M
7. 이스Ⅴ[NEW]
   액션 RPG/ 일본 팔콤/ 12,800엔/ 24M
8. 떠돌이 시렌[↘]
   롤플레잉/ 춘소프트/ 11,800엔/ 32M
9. 화이날 화이트 터프[NEW]
   격투 액션/ 캡콤/ 9,980엔/ 24M
10. 천외마경 제로[NEW]
    롤플레잉/ 허드슨/ 9,980엔/

## 새턴 TOP 10

1. 버철 화이터2[→]
   격투액션
   세가
   6,800엔
2. 버철 캅[↗]
   건 슈팅
   세가
   7,800엔
3. 진 여신전생 데빌 사마나[↗]
   롤플레잉/ 아틀라스/ 6,800엔
4. 세가 랠리 챔피언 쉽[↘]
   레이스/ 세가/ 5,800엔
5. 가디안 히어로즈[NEW]
   액션/ 트레저/ 5,800엔
6. 프린세스 메이커2[NEW]
   시뮬레이션/ 마이크로 캐빈/ 6,800엔
7. 투신전S[↗]
   격투액션/ 타카라/ 6,800엔
8. 쿼바디스[↘]
   시뮬레이션/ 그람스/ 6,800엔
9. X-MAN[↘]
   격투액션/ 캡콤/ 5,800엔
10. 윙 암즈[↘]
    슈팅/ 세가/ 5,800엔

## 플레이 스테이션 TOP 10

1. 키릭 더 블러드2[→]
   슈팅
   SCE
   5,800엔
2. 리지 레이서 레볼루션[↗]
   레이스
   남코
   5,800엔
3. 스트리트 화이터ZERO[NEW]
   격투액션/ 캡콤/ 5,800엔
4. 환상 수호전[NEW]
   롤플레잉/ 코나미/ 6,800엔
5. 두근두근 메모리얼[→]
   시뮬레이션/ 코나미/ 6,800엔
6. 리버시온[↘]
   대전슈팅/ 테크노 소프트/ 5,800엔
7. 폴리스 너츠[NEW]
   어드벤처/ 코나미/ 6,800엔
8. 카르니지 하트[↗]
   시뮬레이션/ 아트딩크/ 6,800엔
9. 비욘드 더 비욘드[↘]
   롤플레잉/ SCE/ 5,800엔
10. 후지마루 지옥변[↘]
    롤플레잉/ SCE/ 5,800엔

## 기대 소프트 TOP 10

1. **슈퍼 마리오 RPG**
SFC
롤플레잉
닌텐도, 스퀘어
9,800엔
96년 3월 9일

2. **드래곤 볼 Z 하이퍼 디멘션**
슈퍼컴보이
반다이
10,900엔
격투액션
96년 3월 예정

3. **알버트 오딧세이**
SS
롤플레잉
선 소프트
가격미정
3월예정

4. **철권2**
PS
격투액션
남코
가격미정
3월예정

5. **신황권**
아케이드
자울스
격투 액션

6. **에반게리온**
SS/ 어드벤처/ 세가/ 5,800엔/ 3월1일

7. **아르남의 날개**
PS/ 롤플레잉/ 라이트 스탭/ 가격미정/ 96년 봄

8. **아크 더 래드2**
PS/ 롤플레잉/ 소니/ 가격미정/ 발매일 미정

9. **별의 카비 슈퍼디럭스**
슈퍼컴보이/ 닌텐도/ 액션/ 9,800엔/ 2월상순

10. **둠**
슈퍼컴보이/이메지니어/ 건슈팅/ 12,800엔/96년 3월 예정

## 아케이드 TOP 5

1. **화이터즈 스워즈[↗]**
격투액션
세가

2. **화이팅 바이퍼스[NEW]**
격투 액션
세가

3. **버철 화이터2[↘]**
격투 액션/ 세가

4. **버철 캅2[↘]**
액션/ 세가

5. **투신전 2[NEW]**
액션/ 캡콤

## 일본 게임 TOP 5

1. **드래곤 퀘스트Ⅵ[→]**
SFC
롤플레잉
에닉스
11,400엔

2. **진 여신 전생 데빌 사마나[NEW]**
새턴
롤플레잉
아틀라스
6,800엔

3. **리지 레이서 레볼루션[NEW]**
플레이 스테이션/ 레이스 게임/ 남코/ 5,800엔

4. **화이터즈 스워즈[NEW]**
아케이드/ 격투 액션/ SNK

5. **비욘드 더 비욘드[↘]**
플레이 스테이션/ RPG/ SCE/ 5,800엔

## 미국 게임 TOP 5

1. **버철 화이터2[→]**
아케이드
격투액션
세가

2. **요시 아일랜드[→]**
액션
닌텐도
슈퍼컴보이

3. **철권2[NEW]**
격투 액션/ 남코/ 아케이드

4. **모탈 컴배트2[↗]**
격투 액션/ 제네시스/ 어클레임

5. **슈퍼 동키콩 컨트리[↘]**
액션/ 닌텐도/ 슈퍼컴보이

## 순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

### 나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 가정용 게임 기종별 1위와, IBM PC 게임 인기 순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓 1개씩을 드립니다. (마감은 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요.

※2월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참고하시기 바랍니다.

# 게임 탐험대의 크로스 리뷰

**아직도 찬바람이 가시지 않은 거리에 새벽같이 뛰쳐나온 사람들. 그들은 누구인가? 바로 탐험대의 대원들입니다. 아침 일찍 도시락 들고 회사와서 새로운 소프트를 발견하고 즐거워 하는 그들. 96년도 열심히 뛰겠습니다.**

### 고바위

'히히히히~' 아니! 웬 난데없는 귀곡성!!이 아니라 이것은 바위의 실없는 웃음소리이다. 그 원인은 무엇일까? 자칭 독신남(거들떠 보는 여자가 없어서)을 외치고 다니던 바위에게 여자가 생긴 것은 아닐까? 설마가 사람잡는다더니…

### 손수달

손수달에게는 새로운 고민이 생겼다. 그것은 다름아닌 천상유에(　　æ)가 아닌 수상유에('　　æ)를 꿈꾸기 때문이다. 물론 혼자만의 꿈이지만 오늘도 수달은 빌고 있다. 언젠가 수달과 어울리는 수상유에가 나오기를…

### 김또깡

96년도 또깡이 가지게 된 야망은 챔프 공략실을 요즘 유행하는 CD 게임방으로 만들어 탐험 대원들이 퇴근 후 독자들에게 돈을 받고 개방하려고 했던 것이다. 그러나 그 꿈은 송백정에게 들통이 나 시작하기도 전에 목이 달아날 운명에 처한 또깡. 꺼이꺼이…

### 전조

요즘 새턴을 즐기지 못해 손에 가시가 돋은 전조. 새턴을 즐기지 못한 이유는 새턴을 들고 다니다 우연하게도 친구를 만나 술을 마시게 됐는데… 이후로 새턴의 행방을 찾지 못했다는 것이다. 과연 새턴의 행방은 어디로…

### 송백정

백정은 무려 10살 연하의 영계 아가씨와 결혼을 약속하고 그녀의 집에 처음 인사를 갔다. 그런데 처가집에 온 백정은 아무 말도 없이 갑자기 사라졌다. 식구들은 사방으로 그를 찾았으나 끝내는 실패. 1시간 후 백정은 손에 닭 모가지를 들고 나타나 "장모님 씨암탉은 저에게 맡겨주세요!"

### 허우적

난 정말 송백정이 싫어! 부푼 마음을 안고 떠난 기획회의에서 난 구급차에 실려가는 신세가 되었다. 무심코 앉은 자리가 송백정의 옆이라니 갑작스레 덮친 송백정의 독가스에 산소호흡기 신세를 진건 물론 그 후 내 얼굴에는 누런 고름이 잡히기 시작했다. 내 얼굴 돌리도!

### 이인분

챔프에 입사하여 첫 설날을 맞은 이인분. 크리스 마스는 챔프 동지들과 함께 보냈지만 새해 첫날은 집에서 보낼 수 있다는 것이 너무 행복했다. 잠도 많이 잘 수 있었고… 그런데 갑자기 울리는 전화. '빨리 튀어 나와!' 송백정의 우렁찬 목소리. 으악 소리를 지르니 꿈이었다. 악몽에 시달리는 이인분…

### 박쥐연

사랑의 삐삐 암호를 삶의 낙으로 여기던 백정 팀장의 삐삐에 어느날부턴가 2120이라는 괴이한 암호가 찍히기 시작했고 이로인해 혼란스러워진 송백정은 대원들에게 암호 해독을 요청하지만 진실을 알고 있는 대원들은 입도 뻥끗 하지 못하고 단지 한명을 주목할 뿐이었다. 영화팬만이 알 수 있는 2120의 정체는 무엇일까…

## 진 여신전생 데빌 사마나

제작사 : 아틀라스
발매일 : 95년 12월 25일
가 격 : 6,800엔
장 르 : RPG
기 종 : SS

악마 합성, 3D던전 등 기존의 요소를 대폭 파워 업 시킨 여신전생의 최신판. 던전 RPG를 싫어하는 유저들이라도 쉽게 익숙해지고 오히려 던전 RPG가 좋아질지도 모르는 게임이다. 일반 전투와 필드 이동시, 그리고 보스 배틀의 사운드가 일품이며 부분적으로 흐르는 세기말적 사운드가 분위기를 한층 돋구어 준다.

9

SFC용 여신전생 시리즈에 이어서 새턴으로 이식된 진 여신전생 데빌 사마나. 여신전생의 독특한 시스템인 「악마 합체」가 CG로 처리되어 있다. 그리고 새로운 악마들도 계속해서 등장하고 레벨 업 때의 화면은 SFC용과 거의 비슷하지만 그래픽에 더욱 더 많은 변화가 보인다.

9

너무나 전작들의 시스템을 충실히 따르고 있기 때문인지 전보다 나아진 것 같지 않았던 「여신전생 시리즈」에 이변이 일어났다. 동료 악마들에게 충성도라고 하는 스테이터스가 설정되어 있는 등 새로운 재미를 주는 요소들이 대거 투입되어 훨씬 흥미진진해 졌다.

8

이 게임은 초보자에게 있어 까다롭기로 소문난 RPG라고 할 수 있지만 이번 시리즈에서는 그 모습을 새롭게 수정했다. 3D화면은 같은 장소에서도 상황에 따라 맵이 변하기도 하고 악마와의 대화도 상대의 성격에 따라 변하며 이야기 내용도 익살맞게 꾸며져 있다. 이제까지의 합체는 조금 난해한 이미지가 강했지만 그런 단점이 수정 되었으며 그래픽과 음악도 보다 명쾌해졌다.

8

| 가디안 히어로즈 | 키릭 더 블러드 2 | 이스 5 | 천외마경 ZERO | 피파 '96 |
|---|---|---|---|---|
| 제작사 : 세가<br>발매일 : 96년 1월 26일<br>가 격 : 5,800엔<br>장 르 : 액션 RPG<br>기 종 : SS | 제작사 : SCE<br>발매일 : 95년 12월 22일<br>가 격 : 5,800엔<br>장 르 : 슈팅<br>기 종 : PS | 제작사 : 팔콤<br>발매일 : 95년 12월 22일<br>가 격 : 12,800엔<br>장 르 : RPG<br>기 종 : SFC | 제작사 : 허드슨<br>발매일 : 95년 12월 22일<br>가 격 : 9,980엔<br>장 르 : PLG<br>기 종 : SFC | 제작사 : 일렉트로닉 아츠<br>발매일 : 발매중<br>가 격 : 45,000원<br>장 르 : 스포츠<br>기 종 : IBM-PC |
| 지금까지의 액션 RPG와의 확실한 선을 긋고 있는 가디안 히어로즈. 화면 자체에 라인을 설정하여 깊이있는 전투를 펼칠 수 있으며 대전 게임과도 같이 캐릭터별 필살기가 존재! 더 더욱 놀라운 점은 전 스테이지를 보는데 약 18번의 플레이가 필요하다는 사실이다. 과연 차세대기의 위력은… 7 | 전작에 이어 3D던전 스타일을 간직한 채 더욱 난이도가 높아져서 등장한 이 게임은 전작에 비해 스토리를 중시한 비주얼 신이 대폭 삽입되어 있다. 물론 그 영상미는 전작에 뒤지지 않으며 패스워드 입력식의 난관과 요소요소에 정보가 산재해 있기 때문에 한시도 긴장을 풀 수 없게 구성되어 있다. 7 | 영원한 틴 에이저 아돌 크리스틴이 또 다시 등장했다. 최근 들어 이스 시리즈가 너무 두서없이 등장하지 않나 생각된다. 특히 이스5는 정말로 이스를 사랑하는 팬들이라면 대단한 실망을 할지도… 주인공이 아돌이라는 점을 제외하면 이것은 완전히 다른 RPG와 다름이 없다. 개인적으로 권하고 싶지 않은 게임. 5 | 소프트웨어 자체가 시간의 개념을 가지고 있는 신 장르 퍼스널 라이브러리 게임 천외마경 ZERO. 물론 상당히 새로운 시스템이란 것은 인정하겠지만 자칫 잘못하면 모든 마을의 축제를 보는데 실제로 평생이 걸릴지도 모르겠다. 78메가의 대용량을 40메가까지 압축하여 발매한 이 게임은 역시 CD ROM게임을 제작하던 회사답게 스케일이 크다. 7 | 피파 '95의 인기를 등에 업고 그대로 출시되는 피파 '96. 게임이 시작되면 멋진 동영상과 함께 시원스런 사운드가 게임의 흥미를 돋군다. 더 다양해진 인터페이스와 SVGA가 지원되어 실감나는 축구게임의 세계로 빠져들 수 있다. 피파의 인기와 함께 2002년에는 꼭 한국에서 월드컵을 개최해야 할 것이다. 7 |
| 드디어 발매된 가디안 히어로즈. 이 게임은 격투 RPG라는 장르로 아주 기대했던 게임이다. 플레이어의 행동 선택으로 시나리오나 진로가 미묘하게 바뀌고, 횡스크롤 액션인 스토리 모드와 최고 6인까지 즐길 수 있는 대전 모드가 있어 더욱 더 즐거움을 준다. 8 | 플레이 스테이션용 키릭 더 블러드의 속편. 예전과 같이 「둠」 스타일의 슈팅 게임으로 전작보다는 더욱 아이템과 이동 시스템 등이 바뀌었다. 이 게임의 배경은 전작으로부터 27년의 세월이 지나고 남미의 지하도시에서 펼쳐지는 이야기이다. 초반부에 등장하는 오프닝 비주얼은 마치 SF 영화를 보는 듯하다. 8 | 초기 MSX용부터 유명했던 이스 시리즈. 이스의 최신작이 SFC로 등장했다. 이번 5편에서는 지형의 높낮이와 움직임의 자유스러움 등을 더욱 파워 업 시켰다. 이 외에도 엄청나게 늘어난 마법 시스템과 드라마틱한 스토리 등이 이스 유저들에게 충격을 안겨줄 것이다. 6 | PC엔진용 천외마경 시리즈가 거대한 용량으로 SFC에 등장했다. SFC용으로는 새로운 시스템이 채택됐고 다양한 아이템들이 많이 등장한다. 또 시나리오도 장대해 이 게임의 엔딩을 보려면 엄청난 시간이 걸릴 것도 같은데… 7 | IBM-PC용으로 유명한 피파축구 시리즈. 피파 시리즈의 최신작인 「피파 '96」이 등장했다. 전작 시리즈와는 그다지 변화된 점이 없는데, 조금의 시스템 수정과 그래픽이 진보됐다. 물론 사운드도 마치 축구장에 온 것처럼 착각할 정도로 현실감이 감돈다. 7 |
| 격투 게임과 RPG의 합체! 확실히 이 가디안 히어로즈는 호쾌함이 뛰어난 격투RPG이다. 환타지 세계를 무대로 검과 마법으로 대항하는 이 가디안 히어로즈의 전투 장면은 횡 스크롤 격투와 6인 플레이가 가능한 격투 게임으로 구성. 커멘드 입력이 서투르다면 선택식으로 즐길 수 있는 것도 가능하다. 7 | 키릭 더 블러드2는 3D 미궁 안을 돌아다니면서 적을 쓰러뜨리고 수수께끼를 풀어가는 게임이다. 남들은 어렵다고 하지만 그다지 어렵지는 않은 것같다. 미궁 안에서 자신이 걷는 부분은 맵에 색칠되어 진다. 맵 전체를 나아가면 초반의 수수께끼와 장치들은 자연스럽게 해결될 것이다. 6 | 사라진 도시 「케핀」을 찾아서 사막으로 변해가는 세상을 구하는 것을 메인 테마로 하는 이스5는 일본 팔콤이 내놓은 인기 액션 RPG의 최신작이다. 이번 「이스5」에서는 기존의 「이스」시리즈와는 달리 주인공 「아돌」이 검을 휘두르거나 점프를 할 수 있는 등 액션적인 요소가 첨가되어 있다. 6 | 게임 중의 시간과 실제 시간이 동일한 흐름으로 움직이고 있다는 것이 굉장히 매력적이다. 게임과 그다지 관계없을 지도 모르지만 달력 커멘드로 실제의 시간, 날짜 바이오 리듬을 볼 수 있다. 7 | 최근 월드컵 개최 등 축구의 인기에 가세하여 IBM PC게임으로 축구게임이 등장하였다. 화면을 화려하게 수놓은 아름다운 그래픽과 흡사 실제 축구를 하는 듯한 실제감을 느낄 수 있는 피파 '96은 축구를 좋아하는 게임팬에게 별 어려움없이 즐길 수 있는 게임이 될 것이다. 5 |
| 기본 커맨드는 초보자라도 간단히 사용할 수 있으며 특수 공격도 풍부하다. 마법의 연출 등에도 신경을 쓴 것을 느낄 수 있다. 6인이 즐길 수 있다는 점에 매료되어 이 게임을 구입하는 유저도 있을 지 모르지만 조금 아쉬운 점을 찾는다면 검과 마법을 이용한 식상한 시나리오 전개나 오프닝도 취향에 따라서는 극도로 양분되는 평가를 보여줄 듯하다. 7 | 이 게임의 무비는 미션의 목적과 정보를 얻는 중요한 역할을 하며 무사히 미션을 클리어하면 다음 무비가 흘러나와 미션의 스토리를 전개시켜준다. 이 게임에서 보여주는 무비는 단순히 분위기를 상승시키는 효과로 써가 아니라 플레이어에게 있어 유익한 정보를 전해주는 것이므로 이 점을 염두하면 더욱 효과적인 플레이를 기대할 수 있을 것이다. 7 | 보다 업선된 내용을 자랑하는 이스 시리즈의 최신작. 새로 추가된 마법 시스템을 이용하여 RPG의 재미를 만끽할 수 있을 것이다. 약간은 머리를 쓰게 만들기도 하고 차분하게 스토리를 참고해야할 때도 있다. 기본적인 이스 시리즈에 기초를 두고 보다 새로워진 시스템을 즐기며 자 그럼 이제 모험의 세계로 떠나자! 나나를 구출하기 위해… 7 | 기상천외하다는 것이 가장 큰 특징일 것이다. 등장하는 몬스터들도 목각인형과 설인 그리고 해골 모양의 날개가 달린 숲의 주인 등 상당히 코믹하면서도 정말 기상천외한 캐릭터들이 등장한다. 새롭게 등장하는 시스템인 마물도 강철사자, 날개달린 사슴 멧돼지, 화염에 휩싸인 코끼리 등 상당히 우스운 모습으로 등장한다. 7 | 월드컵을 한국에서 개최하자! 이것은 물론 모든 국민의 하나같은 염원이다. 한국 팀을 선택하여 멋지게 일본 팀을 격파해보자. 현실에서는 불가능할 지도 모르지만 게임 상에서는 얼마든지 브라질도 깨고 이탈리아도 이길 수 있다. 이제 PC로 비디오 게임 수준의 축구게임을 즐겨보도록 하자. 7 |

# 우수한 명작의 계승과 발전

## -월드 어드밴스드 대전략의 매력-

**드디어 「월드 어드밴스드 대전략」이 전작으로부터 4년만에 발매되었다. 전작 발매이후 많은 호응을 불러일으킨 이 게임은 전쟁 시뮬레이션의 결정판이라고 해도 과언이 아니다. 이번 게임과 비평에서는 새턴 용으로 발매된 「월드 어드밴스드 대전략」이 명작의 속편으로서 그리고 또한 새턴용 전쟁 SLG 제 1탄으로 재조명을 해본다.**

1991년 슈퍼 알라딘보이로 「어드밴스드 대전략」이 발매되었다. 독일군을 통해 제 2차 세계대전을 언급한 내용은 전투를 아는 사람 취향의 소프트였다.

그로부터 4년이 지난 1995년. 마침 전후 50주년에 해당하는 해에 새턴으로 「월드 어드밴스드 대전략」이 발매되었다. 전작이 독일만이었던 캠페인 모드는 일본, 미국으로 증가하여 제 2차 세계대전을 3국 각각의 국면에서 느낄 수 있게 되어 있다. 이 「월드 어드밴스드 대전략(이하 WA대전략)」은 새턴 제 1탄 전쟁 시뮬레이션으로서 그 역할은 컸다. 그것은 지금까지 전쟁 시뮬레이션을 탐닉하고 있는 유저를 만족시켰고 게다가 새턴 유저라고 하는 새로운 유저층을 잡을 수 있었기 때문이다. 그토록 유저들의 마음을 움직였던 이유는 아마도 「WA 대전략」이 보인 전작의 매니어 취향에서 폭을 넓히는 한편 대전략 시리즈의 시스템을 계승한 전략성의 우수함과 역사의 체험성 등 그 어떤 캐릭터 게임보다 매력을 화면으로 표출한 게임 내용에 있었던 것이다.

### 대전략으로서 뛰어난 게임성 표현

전작에서는 다소 복잡하였던 시스템도 「WA대전략」에 있어서는 개량되었다. 기본 룰인 '적과 교전하면서 도시를 점령해 가는' 부분에서 전작에서 설정된 도시의 내구도를 철폐하고 1회 점령 행동으로 도시를 점령할 수 있게 되었다. 이 부분이 새턴의 빠른 처리 속도와 맞물려 상상 이상으로 스피드한 전개를 보였다. 사령부에 이르러서는 점령이 아니라 파괴로 바뀌었고 전쟁이 갖는 무력 행사를 여실히 나타내고 있다. 또 개발, 개량도 간략화 하였으면서도 전투 능력치의 밸런스에 신경을 썼으며 병기가 갖는 특성이 잘 나타나 있다. 그 밖의 커멘드도 통폐합되고 정리되었다. 이것에 의해 전작보다 난이도도 조금 쉽게 되었다. 초보자를 위해 생각하면 옳바른 선택이였다고 할 수 있다.

「WA대전략」에 있어서 전술성을 보면 플레이어가 갖는 전투 방법으로서의 기량, 전략을 최대한으로 살리는 게임으로 고안되어 있다. 본래 대전략이라는 것은 가공전의 전술을 즐기는 게임이고 사실(史實)의 전쟁을 다루는 데에는 다소 무리가 있어 어디까지나 게임으로서 개개의 작전을 택해 구한 결과인 것이다. 게다가 「WA대전략」은 전작 이상으로 사실이 갖는 작전의 묘미와 역사성을 느끼게끔 제작되어 있다. 이것은 일본 맵에 있는 "하와이 공략 작전"중에서 더치하바 점령이 맵으로 짜 넣어져 있는 것에서도 이해할 수 있다.

플레이어가 게임 중에 유감없이 전략가로서 싸울 수 있도록 CPU에도 절묘한 게임 밸런스가 정리되어 있다. 사실을 초과하는 물량과 공격력 등 말도 안되는 상황이 생겨 버려 대부분의 플레이어는 포기해 버린다. 해결방법으로서 힘이 아닌 지적전투를 시키게 하는 등 수치화의 우수성을 나타내게 했다.

### 폴리곤의 병기가 주는 매력

「WA대전략」이 일반에게 받아들여진 또 하나의 원인으로 폴리곤에 의해 표현된 병기의 존재이다. 지금까지는 플레이어의 상상에 의존할 수 밖에 없었던 병기의 상세한 부분이 모니터 상에서 입체화되어 움직이는 모습은 영화 「쥬라기 공원」에서 공룡들의 리얼한 모습을 볼 때와 비슷한 충격이였다. 그리고 폴리곤으로 표현되고 있는 전투 장면과 장대한 오프닝은 전쟁 영화를 보는 것같고 연출적으로도 멋진 모드였다.

폴리곤 사용에 의해 표현력이 증가되었다

### 역사를 느끼는 연출

그러나 사실 전쟁이라고 하는 것은 혐오감을 느끼는 모드이다. 하지만 이 소프트는 사실을 말하는 것이 아니라 사실을 느낀다고 하는 생각으로 제작되어 있다. 이 목표는 연출로서도 성공한 모드라고 할 수 있다. 단지 아쉬운 것은 이 제 2차 세계대전을 모티브로 한 시대에서 피할 수 없는 원폭과 특공에 대해서 잘 표현되어 있지 않은 점이다.

이 소프트는 지금까지 나온 전쟁 시뮬레이션 중에서도 상당히 높은 레벨이 작품이다. 때문에 더욱 보고 싶은 것이다.

역사를 느낀다고 하는 방향성으로 제작된 「WA대전략」

# "매니어성 강한 게임 개발로 일본 시장 공략할 터"

플레이 스테이션용 아마게돈 게임 개발자 이한종 씨 (27세)

**세계적 가전 메이커인 소니가 1994년 12월 플레이 스테이션을 출시한 후 현재 전세계적으로 250만대 가까운 판매량을 보이고 있다. 현재 플레이 스테이션용 소프트웨어를 제작하는 제작사는 전세계적으로 500여개 사에 이르고 있다. 최근 아마게돈 프로젝트의 일환으로 PS용 아마게돈이 제작된다는 정보는 PS가 아직 국내 정식 발매가 되지 않았기 때문에 신선한 충격으로 받아들여지고 있다. 그러나 더욱 충격적인 사실은 개발자가 한국인이라는 사실이었다. 챔프는 한국을 잠시 방문한 소문의 주인공 이한종 씨를 독점 인터뷰해 PS용 게임 개발 경위와 세계 게임 시장 전망에 대해 들어봤다.**

"고교 시절인 1985년 세가 최초의 체감 게임인 「스페이스 해리어」를 보고 게임 개발자의 꿈을 키우기 시작했습니다. 대학 졸업 후 사업을 하는 아버지 친구 소개로 디즈니 소프트에서 일을 하면서 게임 개발과 첫번째 만남을 가졌습니다. 그 후 우연한 기회에 일본 타이토의 미국 지사인 테크노 크리스타에 입사했습니다."

국민학교를 졸업하고 미국 로스앤젤레스로 가족과 함께 이민을 간 이한종 씨가 한국인으로는 최초로 차세대 게임을 개발하게 된 것은 본인의 게임에 대한 정열과 그에게 주어진 좋은 기회가 매치를 이룬 합작품이라 할 수 있다. 그는 버클리 대에서 컴퓨터 사이언스를 전공한 재원이지만 대학에서는 3D 그래픽을 조금 접해봤을 뿐 게임에 대해서는 전혀 배운 것이 없다고 한다. 그의 게임 제작의 기본 토대는 유명 소프트사들을 거치면서 얻어진 것이다. 그는 PS 개발 초창기 상황을 이렇게 말한다.

"당시 94년 초는 플레이 스테이션이 발매되기 전으로 개발 툴도 미비한 상태였기 때문에 일본어 다큐멘트를 미국에 직접 들여와 프리젠테이션 데몬즈 팀 리더를 맡아 여러가지 데모를 시험적으로 제작해 보기도 했습니다. 또 미국 액트사의 윈도용 게임 소프트웨어의 컨버전 프로젝트에 참여했고 미국판 '에스트폴리스 전기'인 '루피아 포트레스 오브 둠' 프로젝트에도 프로그래머로서 참가했습니다. 또한 플레이 스테이션 마인 애니메이션 벡터 형식의 데이터 포맷을 제작하고 3차원 기능 등을 접해보기도 했습니다."

그는 미국에서 자란 탓인지 세가 게임을 많이 접해왔고 세가에서 발매된 게임기는 모두 갖고 있다고 한다. 그런 이유에서인지 세가 AM2연의 스즈키 유를 가장 존경하는 인물이라고 말하는 이 씨는 "미국의 게임 프로그래머들 중 80% 이상이 게임에 대한 이해가 부족하고 게임을 많이 즐겨본 경험이 없습니다. 미국의 게임이 일본을 비롯한 다른 나라에서는 호평을 받지 못하는 이유도 그런 문제가 있기 때문입니다." 라며 미국 게임 업계의 문제점을 날카롭게 지적하면서 이렇게 덧붙인다. "제가 개발하는 게임은 미국뿐 아니라 매니어성이 강한 일본 시장을 공략하기 위해서 기존의 미국 게임 프로그래머들과는 달리 많은 게임들을 접해 보고 게이머들의 입장에 서서 그들이 원하는 게임을 만들기 위해 최선을 다할 작정입니다."

이한종 씨는 현재 '스튜디오 윙크'라는 자체 개발팀 설립해 플레이 스테이션용 아마게돈 대전액션 게임을 제작 중에 있는데 현재 10%의 개발 진척도를 보이고 있고 96년 말경에 완성될 예정이다.

그는 최근 세가와 소니의 개발사 라이센스를 따내 새턴과 플레이 스테이션의 제작 매뉴얼, 다큐멘트 등을 지원받고 있다. 이 씨는 세가의 게임을 좋아하는 탓인지 최근 게임계의 최대의 관심사인 닌텐도64의 전망을 그다지 밝게만 보지는 않았다.

"닌텐도64가 발매되도 플레이 스테이션과 새턴의 인기를 따라잡지 못할 것입니다. 그 이유는 고성능 하드웨어인 닌텐도64의 기능을 충분히 활용할 수 있는 소프트웨어 프로그램을 제작하기가 어렵기 때문입니다. PS, SS, 3DO 등의 개발 툴을 제작하는 리치맨 그래픽스에 근무하는 저의 친한 친구는 닌텐도64의 폴리곤 수가 PS보다 나아진 것이 없고 텍스처 매핑 수준도 새턴의 수준에 머무르고 있다는 말을 하고 있습니다. 그리고 가장 큰 문제는 롬 카트리지이기 때문에 메모리가 한정되어 있다는 것이고 개발을 위해서는 실리콘 그래픽스사의 워크 스테이션이 필요하기 때문에 제작비가 엄청나다는 것입니다."

결국 이 씨의 말은 고기능의 하드웨어에 비해 이에 대응되는 소프트웨어의 제작 기술이 미치지 못하고 제작비가 많이 들어 소프트웨어의 공급이 원활하지 못할 것이라는 이야기이다. 또 그는 최근 개발 중인 소프트웨어들은 하드웨어의 기능을 50%도 활용할 수 없는 것들뿐이라고 말한다.

이한종 씨는 앞으로 게임뿐 아니라 애니메이션의 분야도 포함하는 종합 멀티미디어 사업을 전개해 나가고 싶다고 밝히고 그 때가 되면 닌텐도에 근무하는 친구와 타이토의 옛동료들과 함께 사업을 추진할 계획이라고 한다.

그는 현재 로스앤젤레스에서 할머니, 아버지, 어머니, 그리고 의학도인 형과 함께 살고 있는데 올해 27세로 교회에서 만난 동갑내기 아가씨와 2년쯤 후에 결혼할 생각이다.

# 닌텐도64 발표까지 쉬쉬했던 거대 프로젝트

Nintendo64

**1995년 11월 말 드디어 첫 모습을 드러낸 닌텐도64는 과연 「차세대 게임기」전쟁에 종지부를 찍을 것인가? 마이클 잭슨 등 세계의 유명 스타들이 그에게 사인 받기를 원했던 남자 미야모토 시게루. 그리고 SGI를 필두로 한 세계의 최첨단 기술을 게임기에 접목시킨 다케다 겐요. 그들과 함께 패밀리부터 슈퍼컴보이로, 그리고 궁극의 게임기를 계속 개발해 나가는 거인 '닌텐도'가 다가온다.**

## 닌텐도64의 맹위 SFC에서 『드래퀘』소멸

"이제 슈퍼컴보이(이하 SFC)용 게임을 만들지 않는다". 수화기 저편에서 들려오는 남자의 목소리는 약간은 자신에 차 있었다. "현재로서는 9팀 중 5팀이 SFC용 소프트를 제작하고 있지만 96년 여름, 늦어도 가을에는 이 5팀도 제작을 끝낼 것이다. 그 후에는 SFC용 게임을 만들지 않을 예정이다."

1990년 11월 「패밀리 컴퓨터(이하 FC)」의 후속 작품으로 발매된 16비트 게임기 SFC는 32비트 게임기가 게임계를 뒤흔들고 있는 현재까지도 가장 스탠다드한 가정용 게임기라고 할 수 있다. 그 보급 대수는 일본 내에서도 1,500만대를 넘고 있다. 결국 일본인 10명 중 1명이 SFC를 보유하고 있다는 것이다.

그러나 그런 닌텐도 팬들이 작년 말에 발매된 화제의 RPG소프트 「드래곤 퀘스트6」를 사고 있다고 해도 그들은 이제 그 속편을 SFC로 플레이 할 수 없다. 왜냐하면 「드래퀘」를 비롯해 도약하는 환타지를 SFC로 계속 제휴해 온 소프트 하우스 에닉스는 그 개발 라인을 전면적으로 SFC의 후속 게임 머신으로 전환할 것이기 때문이다.

"앞으로 에닉스가 개발한 게임은 모두 닌텐도64용이라고 생각해도 좋다". 에닉스의 사장 후쿠시마 씨는 그렇게 단언한다.

세계의 가정용 게임기 역사를 만들기 시작한 8비트 게임기 패밀리. 그 뒤를 이어 TV게임 문화를 현재까지 이끌어 온 16비트기 SFC가 지금 또 새로운 후속 머신에 주역의 자리를 건네주려 하고 있다. 그러나 8비트, 16비트로 이어져 내려온 3대째는 32비트기가 아니다. PC조차도 아직 도달하지 못한 64비트기이다. 그 탄생은 단순히 닌텐도가 신제품을 완성시켰다는 의미에 머무르지 않고 약 1년여 전부터 계속되어 온 「차세대 게임기 전쟁」이 지금 겨우 본선에 돌입한다는 것을 의미한다.

95년 11월 24일 마쿠하리 메세에서 개최된 초심회(닌텐도의 게임 유통 조직)의 소프트 전시회 「패미콤 스페이스 월드」의 대회장에는 3개의 그립이 달린 기묘한 형태의 콘트롤러가 붙은 100대의 머신이 1,650만 평방 미터의 공간에 가득했다. 비디오 데크에 비해 1/2정도 작은 검은 몸체. 거기에 늘어진 3가닥의 배선은 전방의 28인치의 모니터에 접속되어 화면에는 닌텐도의 마스코트인 붉은 모자에 콧수염이 난 배관공 「마리오」가 부드러운 폴리곤 몸체를 가지고 고무처럼 튀고 있다. 그것을 보고 누군가가 "이젠 결말이 나겠구나" 라고 이 1년간 전개되어 온 차세대기 전쟁에 종지부를 찍고 새턴도 플레이 스테이션도 매우 분발하고 있었지만 이젠 끝이라는 의미였다.

대회장에서 플레이가 가능했던 완성도 50%의 「슈퍼 마리오64(가칭)」의 그래픽을 보면 그 질감과 움직임은 먼저 나온 차세대기를 압도하고 있다. 머신의 스펙은 CPU에 MIPS 64비트 RISC CPU (R4300 커스터마이즈 판)칩을 탑재하고 램버스 사의 DRAM 서브 시스템에 의해서 데이터 전송 속도는 초당 500메가 바이트까지 높히고 있다. 게다가 폴리곤 표시 속도는 초당 10만개. 그 스펙만을 본다면 닌텐도64는 SGI의 워크 스테이션 인디고 클래스에도 필적할 만하다. 게다가 1,000만엔 클래스의 워크 스테이션과 동등한 포텐셜을 감추고 있지만 발표된 가격은 25,000엔이다.

물론 이 머신이 약 1년간이라는 시간에 세가와 소니가 축적한 어드밴티지를 빼앗을 수 있을 지는 아직 알 수 없다. 닌텐도가 침묵을 계속해 온 1년 남짓 동안에 TV 게임을 돌아 볼 상황은 적지만 변화하고 있다. 아케이드를 강력한 전진 기지로 하는 세가는 「버철 화이터」나 「버철 캅」, 「세가 랠리 챔피언 쉽」 등의 첨단 기술을 이용한 하이센스한 그래픽에 의해서 청소년층을 중심으로 한 새로운 게임 팬들을 확보하는데 성공했다. 그리고 아케이드 게임과 거의 동시에 가정용 게임기로 이식한다는 방침에 따라 그 팬들을 가정으로 끌어들이는 데에도 성공했다. 아케이드 사업에는 손을 대지 못한 소니도 남코의 인기 아케이드 게임 「리지 레이서」나 「철권」을 이식해 많은 팬들을 확보했다. 가정용 게임기를 둘러싼 환경에 "SFC시대의 문화"와는 다른 "새로운 문화"가 탄생하고 있는 것이 확실하다.

그러나 현 시점에서 생각해 보면 그 200만대 전후라는 세력은 SFC를 계승한 닌텐도에 대항하려면 충분한 수량이라고는 말할 수 없다.

그리고 또 아케이드로부터의 이식에 의지한 어드밴티지는 바꿔 말

하면 가정용 게임기만의 독자적인 대작 타이틀이 출시되지 않았다는 것을 의미한다. 현실적으로 200만대라는 보급률은 잡지나 CD 등을 기준으로 생각하면 메가톤 급의 수치이지만 TV게임 산업에 있어서는 겨우 평가할 수 있는 숫자에 지나지 않는다. 그것은 「드래곤 퀘스트」를 보유한 FC, SFC의 문화를 지탱해 온 '닌텐도에 있어서 가장 신뢰할 수 있는 전우'라고 말할 수 있는 소프트 하우스인 에닉스의 사장인 후쿠시마 씨의 말에서 확실하게 알 수 있다.

"1년간 분발해도 200만대에 미치지 못하는 플랫폼은 우리들에게 있어서 매력이 없습니다. 설령 200만대에 도달했다 하더라도 200만대 정도로는 지금까지 1,000만대를 넘어선 SFC에 게임을 공급해 온 우리들에게 있어서 역시 매력이 없습니다."

## 드림 팀의 탄생

「프로젝트 리얼리티」라는 코드 네임으로 불리는 닌텐도64의 개발이 공개된 것은 1993년 8월 22일이었다. 파트너로 3D그래픽스 분야에서는 가장 수준높은 기술을 자랑하는 컴퓨터 메이커 SGI. 머신의 심장부에는 MIPS 64비트 RISC CPU가 탑재되고 가격은 250달러 이하가 된다... 그 보도는 게임 업계에 큰 파문을 던졌다. 같은 해 1월에는 마쯔시타가 32비트 게임기 3DO 리얼의 연내 발매를 막 발표했을 때였다.

업계 관계자 중에서도 이 발표는 닌텐도의 독특한 「정보 전략」이라고 보는 사람들이 많았다. 가정용 게임기 업계라는 닌텐도의 영역에 32비트기를 가지고 본격 참여한 신출내기 마쯔시타에 대한 견제였다. 그것은 88년에 세가가 16비트기인 슈퍼 알라딘보이를 발매할 당시 그 발매에 찬물을 끼얹듯이 SFC의 발매 계획을 확실한 것이라고 발표했던 것과 같은 맥락에서 해석할 수 있다.

그리고 그 다음날 샌프란시스코에서는 닌텐도 오브 아메리카(NOA)회장인 하워드 링컨과 SGI 사장 에드워드.R.마켈런에 의해 공동 발표가 있었고 코드 네임 「프로젝트 리얼리티」는 세계에 알려지게 되었다.

하워드 링컨은 발표 석상에서 "우리들은 본래 먼저 나온 경쟁 상품보다 임팩트가 강한 제품이 될 가능성이 없는 것이라면 새로운 하드웨어는 결코 발매하지 않을 방침이다"라고 발표하고 에드워드.R.마켈런은 "닌텐도의 경제적인 면, 기술적인 면에서의 투자가 SGI의 엔지니어링 리소스와 결집되면 90년대의 비주얼 컴퓨팅 업계 및 가정 오락 산업을 이 두 회사에서 이끌어 가는 것이 가능해진다"고 자신감을 보였다.

그 후 두 회사에는 세계적인 여러 분야의 일류 메이커와 기술 제휴, 또는 게임 개발에 관여하고 있고 그 호화스러운 인맥 때문에 닌텐도64를 백업하는 기업 군을 「드림 팀」이라고 부르게 됐다.

하드웨어 개발로는 SGI의 RISC칩을 계속 개발해 온 밉스 테크놀로지 사를 비롯해 DRAM서브 시스템을 제공한 램버스 사, 닌텐도64의 하이 스펙에 대응되는 게임을 만들기 위한 제작 툴의 개발에는 3D 그래픽, 소프트웨어를 리드하는 에이리어스 웨이브 프론트 사(이하 에이리어스)나 군사 시뮬레이션으로 잘 알려진 멀티 젠 사 등의 이름이 거론되고 있다. 그 중에서도 SGI의 그룹 회사 중에서도 에이리어스 사는 애니메이션부터 실사까지 모든 하이엔드의 CG제작에 대응한 그래픽 소프트웨어 「파워 애니메이터」를 제작해 낸 기업으로 세계의 크리에이터들로부터 주목을 받고 있는 메이커이다. 최근에는 영화 「JM」, 「아폴로 13」, 「포카혼타스」에 사용되어 화제를 일으키기도 했다. 닌텐도의 SFC용 게임 「슈퍼 동키콩 컨트리」의 리얼한 그래픽도 「파워 애니메이터」에 의해서 만들어진 것이다. 닌텐도64의 게임 개발 툴로서도 이 「파워 애니메이터」는 닌텐도64용에 커스터마이즈된 것이 제공되었다. 동사의 기술 컨설턴트 매니저인 잭 료우는 "TV 게임의 그래픽은 「파워 애니메이터」에 의해서 지금까지와는 비교가 되지않는 표현을 해 주게될 것이다"라고 말한다.

그러나 SGI와의 공동 발표가 이루어진 후 코드 네임「프로젝트 리얼리티」에 관한 보도는 일절 나오지 않았다. 역수입과 같은 NOA로부터의 몇가지 단편적인 정보가 나오기는 했지만 적어도 교토에 있는 닌텐도 본사는 침묵을 계속해 왔다.

## 닌텐도64의 전신은 「울트라 패미컴」

「슈퍼 마리오」의 탄생의 산파 역할을 맡았던 닌텐도 소프트 개발의 리더를 맡고 있는 미야모토 시게루(정보 개발부 정보 제 2과 과장)은 TV게임 업계의 「신」이라고 불리는 인물이다. FC 붐의 도화선이 됐던 대작 타이틀 「동키콩」을 비롯해 누계 1억엔 이상의 매상을 기록한 「슈퍼 마리오」시리즈와 「젤다의 전설」 등 그 모든 것이 미야

미야모토 시게루 (닌텐도 정보 개발부 정보 제 2과 과장)

모토의 손에 의해 탄생되었던 것이다. 그는 아직 91년의 SFC가 발매되기 수개월 전부터 폴리곤에 의한 게임 제작을 시험해 보기 시작했다. 그러나 그때 이미 SFC 하드웨어의 설계를 완료하고 스펙도 결정되어 있었다. 16비트의 SFC용 소프트를 만들면서 폴리곤 게임의 제작을 통해 이미 SFC의 한계를 느껴왔던 미야모토가 만들어 낸 고육책은 「FX 칩」이었다. 그는 카세트 쪽에 하드 스펙을 보조하는 칩을 장착한 것으로 폴리곤의 그래픽에 대응시키려고 구상했다.

SFC가 발매된 91년 11월 경에는 사내에서는 이미 SFC의 후속 머신 「울트라 패미컴」을 구상하고 폴리곤을 사용한 3D 그래픽 게임을 검토하기 시작했다.

"SFC의 개발이 끝났을 때부터 후속 머신의 구상은 항상 구상되어 왔다"라고 다케다 겐요(제조 본부 개발 제 3부 부장)는 말한다. 그는 하드웨어 개발의 수장으로서 미야모토와 함께 이번 프로젝트를 이끌고 있는 남자이다.

SFC의 개발을 끝낸 91년 당시, 닌텐도에 대해서 CG관련의 다양한 컴퓨터 메이커로부터 제휴와 조인트의 프로포설이 잇달아 이루어졌다. 그러나 다케다에게는 그 많은 것이 「리얼 타임3D」라는 개념을 본질적으로 이해하고 있는 듯하게는 생각되지 않았다. 대부분의 기업이 TV게임 이라는 것을 이해하지 못하고 마치 「영화 회사에 대한 프로로설」과 같은 것이었다. "모두 3D라는 것을 지나치게 강조하고 있지만 우리들의 컨셉트는 2D부터 2.5D, 또는 2.75D를 포함한 3D까지를 하나의 하드웨어로 실현시킨다는 것이 목적이었다. 그때 「리얼 타임3D」라는 것을 본질적으로 이해하고 있는 것은 SGI밖에 없었다"

다케다 겐요 (닌텐도 제조본부 개발 제 3부 부장)

"그 때 FX칩을 이용해 「스타 폭스」라는 게임을 만들었지만 조잡한 3D에 지나지 않았다. SGI의 3D 레벨은 달랐다. 「스타 폭스」에 시작된 자사 제품의 CAD로 만든 폴리곤의 유행을 언제 쯤부터 본격적인 CG로 전환할까? 라는 계획을 세우면서 하드웨어가 완성되기를 기다려 왔다는 느낌이다"라고 닌텐도64의 구상을 하기 시작한 당시를 미야모토 씨는 회상했다.

그 때문에 SFC를 능가하는 고성능의 하드웨어가 필요했다. 그러나 원래 완구 제조를 했던 닌텐도가 자사 내에서 최첨단 하드웨어를 만들어 낼 수는 없었다. 후속 머신의 제작에는 어딘가 강력한 파트너들의 협력이 필요했던 것이다.

그리고 약 2년 후에 SGI와의 제휴가 결집되어 「울트라 패미컴」은 「프로젝트 리얼리티」라고 이름을 바꾸고 미야모토가 그려낸 비주얼은 급속히 현실화되어 갔다.

개발에 즈음해서 다케다는 1년에 10회 이상이나 미국의 SGI본사를 방문했고 SGI쪽의 키맨을 중심으로 한 약 50명의 팀과 세션을 되풀이 하고 있다. 세계에서도 최첨단의 SGI의 테크놀로지는 매력적이지만 하이엔드 중에서도 최고봉인 워크 스테이션을 개발해 온 그들과 가정용 게임기라는 가장 대중적인 컴퓨팅을 개발해 온 닌텐도의 발상은 말하자면 대극의 위치에 있는 것이라고 말할 수 있다. 다케다는 양자간의 '의식'의 차이를 극복하기 위해서 프로젝트에 관계하는 SGI의 스탭 전원에게 SFC를 전달하고 우선 닌텐도의 TV게임을 플레이시켜 봤기 때문에 상호간의 이해의 폭이 더욱 넓어졌다고 할 수 있다. "SGI와는 개발 환경을 함께 생각하고 소프트웨어의 선정도 하드웨어의 개발도 모두 함께 했다. 이 코어가 있고 최초로 다른 기업과의 협력 관계가 있었다. 드림 팀이라고 불리는 다른 기업의 선정도 모든 것이 SGI와 닌텐도 2개 사에서 결정된 것들이다"

"그리고 하나 더 추가한다면 이번에 발표된 하드의 설계에는 개인적으로 레어 사의 크리스 스탬버에게 컨설턴트로서 참가를 요청했다" 레어 사는 영국 중부에 있는 300년 이상 된 농가를 본거지로 한 특이한 형태의 소프트 하우스이다. 그들과 닌텐도는 미국에서 NES(미국용 패밀리)가 발매되고 곧 NES에 영감을 받은 레어 사의 스탭이 영국에서 게임 개발의 판로에 밀어닥쳐 온 이래 10년 이상 가깝게 지내왔던 사이이다.

## 「64DD」의 비밀

"64비트 CPU를 사용하면 처리 능력을 오버하는 것은 아니다. 거기에 아날로그 조이스틱이나 트리거 버튼을 표준 장비한 콘트롤러가 있으면 게임의 폭은 어쨌든 넓어진다. 주변기기의 기억 디스크, 64DD에 의해서 그 가능성은 더욱 확장될 것이다"

롬 카세트 베이스의 용량을 보조한 닌텐도64의 가능성을 확장시키는 주변기기로서 닌텐도가 오리지널로 개발한 자기 디스크 드라이브 시스템 64DD는 발매일이 결정되어 있지 않은 현재에도 주목의 표적이 되고 있다. 미야모토도 이미 이 자기디스크를 확인할 수 있는 게임을 제작 중이다. 64DD는 하드웨어 개발측에서의 설계라기 보다는 소프트 개발자로 부터의 강력한 리퀘스트에 따라서 실현된 시스템이다.

기억 매체에는 닌텐도가 독자적으로 개발한 64메가 바이트의 자기 디스크를 사용하고 최대 20메가 바이트가 입력이 가능해 진다. 시크 타임은 150mp 정도. 데이터 전송 속도 초당 1메가 바이트 정도. 이것은 머신에 디스크를 세트하고 나서 게임이 스타트할 때까지 1~2초 밖에 걸리지 않는 수치이다. 현재 32비트 게임기로 주류를 이루고 있는 CD ROM의 처리 속도를 생각하면 게임에 받는 스트레스는 대폭 경감될 것이라고 말할 수 있다.

이 시스템을 상정한 닌텐도64용의 게임 소프트로서는 세계관이나 시나리오를 바꾸는 것이 가능한 「젤다의 전설」 프로젝트를 진행하고 있다. 머신의 튠업이 가능한 「마리오 카트」나 기억 용량을 활용컨드 파티가 닌텐도와의 공동 개발이라는 형식을 취하는데 반해서 서드 파티는 메이커 단독으로 개발을 한다는 점이 있다. 세컨드 파티는 닌텐도로 부터 출자를 받은 대신에 개발된 소프트의 발매원은 닌텐도가 된다. 당연한 말이 겠지만 닌텐도와의 결속은 세컨드 파티 쪽이 강하다. 세컨드 파티가 형제라고 하면 서드 파티는 먼 친척뻘이 되는 정도로 해석할 수 있다. 닌텐도가 구상해 낸 「세컨드 파티 방식」 이란 결국 닌텐도64에 공급된 초기 소프트를 개발하는 회사를 형제 관계에 있는 세컨드 파티에 한정시킨다는 것이다.

세컨드 파티 방식은 그 발표 당시부터 닌텐도의 가족주의, 또는 그것에 철저하게 빠져 타격을 입은

## 카트리지를 선택한 의미

다케다는 닌텐도64의 화제가 64비트 CPU의 비트 수 만에 집중되고 있는 것을 강조하고 있는 듯하다. "우리들 중의 3D그래픽에 의한 게임기라는 구상은 SFC의 개발을 끝낸 후부터 항상 있었다. 그러나 64비트인지 어떤지는 어쨌든 좋은 것이다. 우리들이 목표로 하는 퍼포먼스를 실현하면 그것이 때때로 64비트 CPU가 되는 것에 지나지 않는다"

그 64비트 CPU의 평가도 매스컴이 소란을 피우는 평가는 상당히 중심에서 벗어난 것이라고 다케다 씨는 지적한다.

"오해하고 있지만 64비트 CPU는 기본적으로 그래픽의 처리에는

그러면 하드 개발자로서의 그들의 주장은 어디에 있는 것일까?

"기술은 진보해도 인간은 진화하지 않는다. 게임을 플레이하는 인간이 SFC로 인해 급속히 변한 것은 아니다. 그러므로 새로운 하드를 개발할 때에 우리들은 인간과 기계의 인터페이스 부분에 가장 신경을 쓰지 않으면 안된다. 게임을 하고 있고 'Let me try!' 라고 느껴지는 가장 큰 요소는 콘트롤러이다"

여기에서 TV게임 콘트롤러로서 스탠다드한 존재가 된 '십자키' 도 일찌기 패밀리를 발매한 당초에는 강렬한 비난을 받았다고 다케다 씨는 말한다. 오른손으로 십자 키를 움직이는 것인지 왼손으로 십자 키를 움직이는 것인지에 대해

한 「마리오 페인트」와 같은 소프트도 생각하게 된다는 것이다.

64DD에 의해서 미야모토가 묘사한 게임 비전은 다음과 같은 것이다. "제작자의 연출을 플레이어에게 강제적으로 전해 주는 수동적인 게임에서 플레이어의 능동성을 이끌어내는 게임으로 바꾸고 싶다. 그것이 인터렉티브라고 생각한다"

TV게임은 하드가 아니라 소프트로 승부하는 것이라고 닌텐도의 야마우치 사장은 입버릇처럼 말을 계속해 왔지만 FC나 SFC의 문화는 동시에 「나쁜 게임」이라고 불리는 조잡한 게임의 만연을 초래해 왔다. 그것들의 타개책으로 닌텐도64에 있어서 소프트 개발로 큰 화제를 불러 일으켰던 것이 「세컨드 파티 방식」이라는 것이다.

통상적으로 닌텐도의 TV게임 소프트 개발은 자사나 세컨드 파티, 서드 파티에서 개발된다. 세컨드 파티와 서드 파티의 차이는 세

적도 많았다. 그러나 그 목적은 닌텐도64에 공급한 게임 소프트의 질적인 안정에 있는 것이다. 라고 미야모토 씨는 강조한다. "우리들은 확실하게 히트할 수 있는 소프트를 갖고 싶은 것뿐이다. 미디어이기 때문에 여러가지 이유로 「미디어론」을 들춰내는 사람도 있지만 우리들의 눈으로 보고 확실하게 성공할 수 있는 것을 시장에 내서 품질관리를 하고 싶다.

서드 파티의 경우는 우리들이 품질관리를 할 수 없다. 그들이 만든 닌텐도64용의 게임 퀄리티가 낮았다고 해도 독점 금지법에 저촉되기 때문에 팔고 싶지 않다고는 말할 수 없다. 하지만 세컨드 파티는 닌텐도도 위험 부담을 가지고 공동으로 개발하고 있기 때문에 닌텐도 쪽에도 그 소프트를 발매할 지 어떨지의 결정권이 있다. 그런 의미에서 세컨드 파티 방식을 채택했다고 할 수 있다"

관여하고 있지 않다. 그래픽은 RPC라는 전용 칩으로 처리하고 있고 그 중에는 독립해서 32비트 CPU가 들어가 있다. 그렇기 때문에 우리들은 "96비트 급"이라고는 말하지 않는다. 그러면 64비트 CPU는 무엇때문에 있을까라고 하면 게임성을 확장시키기 때문. 64비트의 계산 속도를 AI(인공 지능)적인 부분에 활용시켜도 좋고 물리계산적인 부분에 사용해도 좋다. 그러므로 64비트 CPU는 아름다운 그래픽 때문만도 아니고 어떤 의미로 프로그래머로의 선물이기도 하고 도전장이기도 하다"

다케다 씨의 말처럼 닌텐도의 하드 개발에 대한 자세에는 '하드는 게임 개발자에 영감을 주는 재료에 불과하다' 라는 사상이 있다. 그 스펙의 '굉장함' 을 증명하는 것은 게임 개발자의 역할이지 그들의 역할은 아니다. 그것은 닌텐도 대표인 야마우치의 사상이기도 하다.

서 말썽이었다.

이번에 발매되는 콘트롤러는 중앙에 3D 게임용의 아날로그 조이스틱을 배치하고 3개의 그립의 중앙에는 슈팅용 트리거까지 부착해 놓았다. 일찌기 FC의 콘트롤러에서 받았던 비난을 생각하면 그것은 큰 모험이었던 것은 아닐까. 그러나 다케다는 자조 섞인 웃음을 지으며 이렇게 말했다.

"우리들이라고 해도 그렇게 모험을 할 수는 없다. 십자 키를 빼내는 것과 같은 모험은 할 수 없는 것입니다. 정착해서 자리를 잡은 이 십자 키를 없애자고 하는 사람은 이번 개발진에도 없었으니까요"

그리고 콘트롤러와 나란히 게임기에서 큰 역할을 하는 것에 미디어 형태가 있다. "일찌기 우리들에게도 헐리우드 영화와 같은 게임을 만들고 싶다는 꿈을 꾸던 시기가 있었다. 그때 CD ROM이라는 미디어를 연구했다. 그렇지만 데이터

데이터가 늘어나는 것만으로 게임의 본질은 변하지 않는 것으로 인식되어 있었다. 카트리지도 리드 온리라면 CD ROM도 리드 온리. 읽어들이는 속도나 지금까지의 게임이라는 패키지의 매력을 생각할 때에 우리들은 카트리지를 선택한다"고 다케다 씨는 말한다. 게임 업계 전체가 CD ROM을 미디어로서 선택한 것은 사실이다. 반도체를 필요로 하지 않기 때문에 생산성도 뛰어나고 제작 단가도 상당히 낮다. 유통하는 입장에서는 즐거울 것이다.

합리성을 생각한다면 카트리지에 구애받지 않으면 안된다는 이유를 찾아내는 것은 쉬운 일이 아니다. 그러나 닌텐도는 어디까지나 카트리지에 얽메인다.

이다. 장난감은 아이들에게 있어서 보물이다. 이와같은 얽메임은 교토의 노보 완구점인 닌텐도만의 생각은 아닐지도 모른다.

## 가장 이상적인 놀이 기구를 목표로

현재 TV게임 업계계 닌텐도64가 시장에 투입되는 날을 숨죽이고 지켜보고 있는 상태이다. 95년의 연말 전쟁에 참가하지 않았던 닌텐도를 불리하게 보는 의견도 있지만 대부분은 닌텐도가 시장의 상황을 가만히 관망하고 있다는 쪽으로 의견의 일치를 보고있다. 그러나 차세대기 전쟁이나 비트 수의 경합이라는 매스컴이 만들어 낸 어느 스테이지에도 닌텐도는 없다.

"내가 정말로 두려워하고 있는

85년부터 현재까지의 닌텐도의 역사를 되돌아 보면 거기에는 현재의 마이크로 소프트 사를 상기시키는 소송과 중상이 반복되고 있는 것을 알아낼 수 있다. 그것은 무엇보다도 닌텐도가 가정용 TV게임기라는 시장에서 압도적으로 자리잡고 있는 것을 나타내는 훈장과 같은 것이다.

그리고 또 현재 보수적이라고 불리는 닌텐도이지만 80년대의 궤적에는 현재의 세가 이상으로 적극적인 정보 산업이나 멀티미디어 비지니스로의 진출을 의도한 이종교배의 반복이 있었다.

그러나 이 10년사를 되돌아 볼 때 더 중요한 것은 닌텐도가 이번 닌텐도64로 명확해진 여러가지 비전의 거의 모든 것이 이미 10년 이

발된 디스크 시스템은 닌텐도가 독자적으로 개발한 7센치의 자기 디스크와 15,000엔의 드라이브를 현재의 새턴과 플레이 스테이션보다도 많은 345만대 이상 판매하면서 그 후 삭감시킨 경위가 있다. 87년에 밝혀진 「패미컴 네트워크」의 구상에서는 통신 대전에 의한 「골프 토너먼트」게임의 구상을 재빨리 내놓고 FC를 통신기기로 이용한 통신 네트워크 「마리오 클럽」을 탄생시켰다. 한편으로는 야마우치 증권과 노무라 증권과의 공동 개발에 의한 주식 주택 판매(홈 트레이드) 시스템의 개발이나 독자적인 정보 네트워크「HIT(홈 인포메이션 터미널)」의 구축에도 참여했으며 게다가 후지 통신, 일본 전기, JRA와 공동으로 마권 구입시스템의 구축

"카트리지에는 도라에몽 4차원 포켓에도 비슷한 꿈이 있다. 무엇이 들어있을까 라고 기대하게 하는 그 무언가가. 그것을 CD ROM과 같은 스마트한 미디어로 만들어 버리는 게임은 정보라고 하는 사람도 있지만 게임은 그런 것은 아니라고 생각한다"

그들에게 들어보면 게임 소프트가 「완구」라면 미디어에도 거기에 어울리는 존재감이 필요하다는 것

것은 차세대기라고 불리는 기계가 어느쪽도 팔리지 않았다면 별거 아니겠지만". 약 1년전의 차세대기 붐을 되돌아보며 미야모토 씨는 말한다. "그렇게 되면 TV게임 그 자체에 매력이 없어져 버리는 것이다. 그것이 가장 두려운 것이다. 그렇기 때문에 '목표 200만대'라든지 '버철 화이터2'라든지 해서 게이머들을 열광시켜 주었다는 것은 다행스러운 일이라고 생각한다"

상 전에 발매된 FC를 무대로 몇번인가 반복해 왔던 「실패」를 반복하고 있는 것이다. 닌텐도64의 주변기기로서 주목받은 64DD, 네트스케이프 사와의 제휴에 의한 인터넷으로의 대응과 통신에 의한 게임 데이터의 변경 등, 현재 화제를 불러일으키고 있는 플랜은 약 10년 전에 8비트기 FC상에서 퍼스트 트라이얼을 완료했던 것이다.

85년에 FC의 주변기기로서 개

에 까지 진출하고 있다. 89년에는 도시 은행 각 지점이나 NTT데이터 통신과 협력하여 홈 뱅킹 시스템의 구상도 밝히고 있다. 그러나 이 시도들의 '그 이후'를 보도한 기사는 확인할 수 없다. 그러나 10년 전 FC에서 개시된 시도는 바깥무대를 향해 지속적으로 나오고 있고 현재에도 닌텐도64에 계승되고 있는 것으로 보인다.

### 챔프가 예상한 1996년 「닌텐도64」 스케줄

4월 21일 닌텐도64 본체 발매
소프트 3개 타이틀「『마리오64』, 「파이로트 윙스64」, 「웨이브 레이스64」」

6월 새로운 3개 타이틀 발매
「『마리오 카트R』, 「커비 볼64」, 「스타 폭스64」」

가을 자기 디스크 드라이브 발매
「젤다의 전설64」가 동시 발매 소프트가 될 것이 확실. 그러나 연기될 가능성도 있다.

12월 빅 타이틀 발매
자기 디스크로 「화이널 환타지 Ⅶ」이 될지도

97년 서드 파티 소프트 발매
96년 1월부터 개발을 시작한 서드 파티들의 소프트가 발매될 듯

★이상은 닌텐도64의 발매가 연기되지 않았다고 가정했을 때의 스케줄임.

# 차세대 게임라인

SEGA SATURN PlayStation

## 긴급속보



## SS 라인업



## PS 라인업

# 3년의 세월이 흘러 이뤄진 영웅호걸의 부활!

# 천지를 먹다 2

| 장르 | 액션 | 발매일 | 96년 봄 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 캡콤 | 가격 | 5,800엔 |

**아케이드에서 대인기를 얻었던 전작에 이어 격투액션 요소를 첨가하여 등장해 호평받았던 천지를 먹다2가 제작사인 캡콤의 손에 의해서 새턴으로 이식이 결정됐다. 정확한 발매일은 결정되어 있지 않지만 제작상황이 이미 70%를 넘어선 상태이기 때문에 머지않아 등장하지 않을까 생각된다.**

## 캡콤의 걸작 아케이드 게임 새턴에 부활!

캡콤의 걸작 아케이드 게임중 또 하나가 새턴에서 부활한다. 이번에 이식되는 게임은 「천지를 먹다II ~ 적벽대전~」으로 동명의 만화를 중심으로 제작된 액션 게임이다. 그러나 원작을 완전히 모르는 사람이라도 충분히 즐길 수 있으므로 걱정하지 말자.

이렇게 큰 캐릭터들이 화면 가득히 움직인다

장비다운 파워풀한 던지기 기술이 작열! 흡사 격투액션 게임같다

## 통쾌한 횡스크롤 액션

이 게임은 캡콤이 제작한 화이널 화이트와 기본적인 시스템이 비슷하다. 화이널 화이트의 캐릭터들을 천지를 먹다의 호걸들로 교체해 놓았다고 말해도 과언이 아닐 것이다. 캡콤의 주특기인 횡스크롤 액션게임은 비교적 간단한 조작으로 차례차례 다가오는 대량의 적들을 쓰러뜨리는 그 통쾌감에 재미가 있다고 할 수 있다. 이 게임도 예외는 아니지만 무기나 탈 것의 존재가 원작의 세계관을 구성하는데 중요한 역할을 하고 있다는 점도 잊어서는 안될 것이다.

화려한 연출이 게임을 즐겁게 한다

힘차게 공격을 했지만 당하는 것은 우리의 아군. 미안~

게임 중에는 다양한 비주얼이 자연스러운 형태로 도입되어 있기 때문에 원작을 모르는 사람이라도 스토리의 흐름을 어느정도 이해하고 즐기는 것이 가능하다.

## 개성넘치는 호걸들의 호쾌한 액션!

천지를 먹다2의 매력은 그 완성된 게임 시스템만이 아니다. 매력적인 등장 캐릭터들도 이 게임을 즐겁게 만드는 요소이다. 플레이어가 선택할 수 있는 5인의 캐릭터는 움직임이나 기술 등이 원작에 충실하게 완성되어 있다. 그 외에 사용하는 캐릭터에 의해서 게임의 내용이 약간씩 달라지는(비주얼에 의한 스토리뿐이지만) 것과 유비나 공명 등의 유명인사가 등장하는 점도 빼놓을 수 없는 부분이다.

위연의 이 기술은 어딘가에서…

## 앞길을 가로막는 강력한 적들

어떤 의미에서 보면 플레이어 캐릭터보다도 눈에 띄는 것은 적캐릭터들이 아닐까 싶다. 특히 보스는 거대한 몸체나 화려한 기술을 사용하여 관우나 장비 이상의 박력을 나타내기도 한다. 그러한 그들도 이 게임을 즐겁게 만드는 요소가 아닐 수 없다.

사랑스러운 세자매의 협공! 구경만 하다간 당하고 만다

최고 파워의 관우는 거의 무적이다

육탄전에 필요한 것은 자신의 육체뿐!

인간은 어째서 싸워야만 하는 것인가?

# 은하영웅전설

| 장 르 | 시뮬레이션 | 발매일 | 미정 |
| --- | --- | --- | --- |
| 제작사 | 마이크로 캐빈 | 가 격 | 미정 |

**국내에도 소설과 코믹스, 그리고 IBM PC게임으로 널리 알려져 폭넓은 팬을 확보하고있는 은하영웅전설이 새턴용 전쟁 시뮬레이션으로 발매된다. 제국의 젊은 야심가 라인하르트. 동맹군의 마술사 얀 웬리. 선과 악이 아닌, 전술의 라이벌로 대립되는 두사람의 이야기를 기대하자.**

라인하르트(제국군)

얀 웬리(동맹군)

키르히아이스(제국군)

오벨슈타인(제국군)

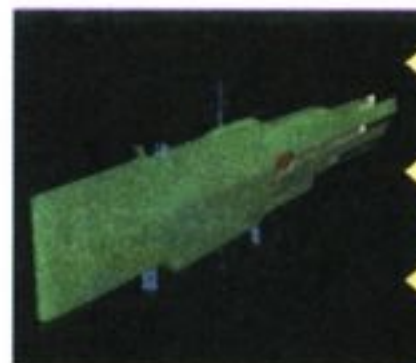
앗텐보로(동맹군)

## 제국군과 동맹군이 펼치는 장대한 스토리

「은하영웅전설」은 이미 오래전에 게임화되어 다기종에 걸쳐 많은 인기를 누렸던 시리즈이다. 원작의 소설이 출판된 당시부터 벌써 10년이라는 세월이 지났지만 아직도 뿌리깊은 팬들의 지지를 얻고 있으며 인기는 떨어질 생각을 하지 않고 있다. 때문에 게임의 발매원인 도쿠마 서점에서는 게임 자체의 시리즈를 종결시킬 생각을 하지 않는다. 이번 새턴용은 비디오 애니메이션의 스토리와 메카 디자인을 그대로 사용하고 있는데 이번호에는 중심인물들과 폴리곤으로 이루어질 함정들의 모습을 소개하겠다.

게임에서 플레이어는 우주함대 사령관이 되어 자군의 모든 함대를 자유롭게 움직일 수 있다. 제국군과 동맹군 어느쪽이라도 플레이할 수 있으며 진행에 따라 변하는 엔딩도 다수 준비되어 있다.

## 비디오 애니메이션과 동일한 캐릭터가 등장

비디오 애니메이션과 동일한 캐릭터가 제국군, 동맹군을 합쳐서 100명 이상 등장한다. 제각기 개성이 풍부한 캐릭터들이 이벤트 신에서는 동영상으로 연출되게 된다. 원작의 스토리를 살린 이벤트가 다수 준비되어 있으며 소설로 친숙한 캐릭터들이 어떠한 모습을 보여줄지도 기대된다.

## 폴리곤 함정이 움직이는 우주함대전

전투는 리얼타임으로 전개되고 대함대를 자유롭게 조작하여 적군과 싸운다. 전투 신은 비디오 애니메이션에 등장하는 수십 종류의 우주 함정이 폴리곤으로 표현되고 움직인다. 이것은 상당히 불만한 부분이 아닐 수 없다.

○얀 웬리의 우수한 부관이며 후에 그의 아내가 되는 프레데리카

○동맹군이 휴식을 취하는 한장면. 즐거운 이 시간도 제국군에게 승리하지 않는 한 오래가지 못한다

착착 폴리곤화 되어 가는 함정

# SS 연구실

**발매 이후 1년! 이대로 물러설 순 없다!!**
**현재 경이의 32비트 머신이라 불리우는 차세대기 중 플레이 스테이션과 맞붙어 더욱더 두각을 나타내고 있는 새턴에 긴급 명령이 떨어졌다. 그것은 금년 6월을 출하시기로 잡고 있는 닌텐도의 64비트 머신에 대한 대비책 강구였는데 하드웨어를 통째로 바꿀 수는 없기 때문에 소프트웨어로 승부를 걸려는 의지가 강하게 나타나고 있다. 6월 이후, 제왕 닌텐도의 진격을 막을 수 있을 것인가!?**

고바위

## 새턴, 제왕을 향한 쿠데타 개시!

**플레이 스테이션이라는 라이벌을 상대로 힘겨운 1년을 넘기고 자신의 자리를 다진 새턴에 서서히 보이기 시작한 공동의 적 「닌텐도64」. 과연 새턴이 가진 대응책이란?**

이달의 기대소프트

### 뱀파이어 헌터

캡콤/ 96년 2월 예정 / 5,800엔

아케이드에서 다크 스토커즈로 유명한 뱀파이어의 후속작. 새롭게 추가된 캐릭터와 가드캔슬기, 체인 콤보 등 독특한 액션 요소가 풍부한 게임이다. 플레이 스테이션으로는 뱀파이어가 발매되기 때문에 새턴 유저로는 의기양양한 소프트가 아닐 수 없다.

### 폭넓고 충실한 소프트 라인업

현재 약 140타이틀을 가지고 있는 새턴. 이제까지 새턴의 타이틀을 보면 거의 50%를 세가가 직접 제작한 타이틀이라는 것을 알 수 있다. 이것은 즉, 타 서드파티에 비해서 폴리곤 분야에 기술력을 가지고 있던 세가가 새턴이라는 하드웨어를 과시하기 위해서 많은 노력과 시간을 기울였다는 증거이기도 하다.

그러한 지금 세가가 주목하고 있는 것은 6월에 출하될 닌텐도64이다. 소프트웨어가 하드웨어의 판매에 지대한 영향을 미친다는 사실은 세가 자신들이 새턴의 출하 초기부터 느꼈던 점이기 때문에 닌텐도64의 동시발매 소프트웨어와 앞으로 등장할 소프트웨어들에 대단한 관심을 보이고 있다. 동시에 앞으로의 새턴 소프트웨어를 장르별로 정리하여 대응책도 세우고 있다.

이미 업계에서는 2종류의 64비트(닌텐도64와 M2)가 모두 출하되고 나면 현 차세대기들이 기존의 포맷으로는 버틸 수 없다고 보는 사람들도 늘고 있다. 이에 새턴은 1차적으로 폭넓은 라인 업 구성계획을 세웠다.

3월을 기준으로 시작되는 새턴의 타이틀 재구성 계획은 이미 그 모습을 드러내고 있다. 현재 새턴에서 가장 취약한 장르는 RPG와 슈팅, 가장 화려한 장르는 액션과 퍼즐이다. 이에 매니어적 분위기를 조성하고 그러한 부류를 끌어들이기 위해 격투액션과 RPG 두장르를 중점적으로 발표하고 있다. 또한 하드웨어의 수명이 단기간에 끝나지 않도록 새턴만의 오리지널 소프트웨어도 속속 등장시키고 있는데 이것은 세가만이 아니라 세가의 서드파티들도 동참하고 있어 현재도 「사이버돌」과 「건 그리폰」 등의 게임이 속속 개발되고 있다. 플레이 스테이션측에서 발표한 매달 30타이틀의 라인업도 어찌보면 닌텐도64에 대한 대비책일지도 모르지만 지나친 라인업에 의해서 '엉터리 게임의 파라다이스'가 되어버릴지도 모른다는 불안한 이야기마저 나오고 있다. 이에 세가는 30타이틀이라는 엄청난 수량에 수량으로 대항할 생각은 전혀 없으며 질적으로 좋은 새턴용 오리지널 소프트웨어로 96년도에 제왕 닌텐도의 64비트 머신과 승부를 낼 계획이다.

차례로 발표되고 있는 새턴용 오리지널 게임들

속속 모습을 보이고 있는 닌텐도64의 소프트들. 어느것 하나 나무랄 데 없는 퀄리티를 가지고 있다

매월 30타이틀이라는 엄청난 목표를 가지고 있는 플레이 스테이션

### 96년 새턴의 소프트웨어 라인업 계획

새턴, 닌텐도64를 대비한 소프

트웨어 라인업의 확대. 97년 1월을 기준으로 잡은 그래프를 통해서 앞으로의 모습을 예상해보자.

## 매니어적 장르를 공략하라!

게임이라는 것은 발매가 됐다고 만 해서 명작이나 대작이란 말이 저절로 붙는 것은 아니다. 즉, 어느 정도의 매니악적인 요소나 퀄리티를 가지고 있지 않다면 누구에게나 버림받고 만다. 그런 점에서 볼 때 SFC는 다수의 RPG와 시뮬레이션 게임들을 가지고 있으며 인기를 누리고 있지만 그 중에 명작이라 불릴 만한 시리즈나 소프트웨어는 10여종에 그치고 있다. 물론 취향에 따라 다르다고는 하지만 발매된 소프트웨어의 수량에 비유하자면 지나친 비율이 아닐 수 없다.

현재 새턴의 소프트가 약 140타이틀이라는 시점에서, 96년 내에 200타이틀을 뛰어넘게 될 소프트웨어의 비율이 SFC같은 형태를 보인다면 SFC와 같이 사장될 수도 있다. 그렇다면 SFC가 그러한 상황에 있으면서도 닌텐도64가 나올 때까지 왕좌를 지킬 수 있었던 이유는 무엇일까? 그것은 SFC만이 가지고 있는 인기 시리즈물이 있었기 때문이다.

세가는 새턴의 타이틀 중에 다수의 매니어들을 끌어들일 수 있는 장르인 RPG의 타이틀 수가 상당히 빈약하다는 판단과 그 외에 폭넓은 유저층을 마련하기 위해서 아케이드의 인기 격투게임을 이식, 또는 오리지널 소프트웨어 개발에 박차를 가하고 있다.

'닌텐도64의 동시발매 소프트웨어는 대다수 많이 알려진 캐릭터와 시리즈물을 중심으로 하고 있으며 그로 인해 다수의 팬들이 이끌려 갈 것이라 생각됩니다. 이러한 현상은 이전 SFC의 등장에서도 보여졌으며 어쩌면 당연한 것일지도 모릅니다. 반면 새턴은 시리즈물의 팬들을 하드웨어 발매부터 만들어 왔다고 할 수 있습니다. 대표적으로는 버철 화이터와 팬저 드래군, 그리고 클럭 워크 나이트입니다.

오리지널 작품에 팬들이 끌리게 된다면 그 만큼 하드웨어의 생존기간에 많은 플러스 요인이 되고 크게는 새턴 이외의 모든 하드웨어, 작게는 플레이 스테이션과 닌텐도64를 견제하는 방패가 됩니다.'

세가는 오리지널 소프트웨어에 대해 이렇게 평가하고 이들 소프트웨어를 중심으로 새턴의 강한 이미지 확립을 위해서 SNK나 ADK 등의 격투액션 게임 제작 메이커와 손잡고 강력한 소프트 군단을 형성해 나가고 있다. 여기서 한가지 재미있는 사실은 이들 새턴의 서드파티 중에 새턴쪽만 참여하고 있는 회사가 적다는 것이며 자사의 소프트웨어를 플레이 스테이션으로도 출시하고 있다는 점이다. 즉, 닌텐도가 여지껏 해왔던 계약 방식으로 서드파티들을 다룰 경우 닌텐도64의 소프트들은 타기종의 하드웨어에서는 구경도 할 수 없게 되고 아무리 많은 소프트웨어를 가지고 있다 하더라도 상대적으로 비교되게 된다. 물론 이점은 플레이 스테이션도 마찬가지이다.

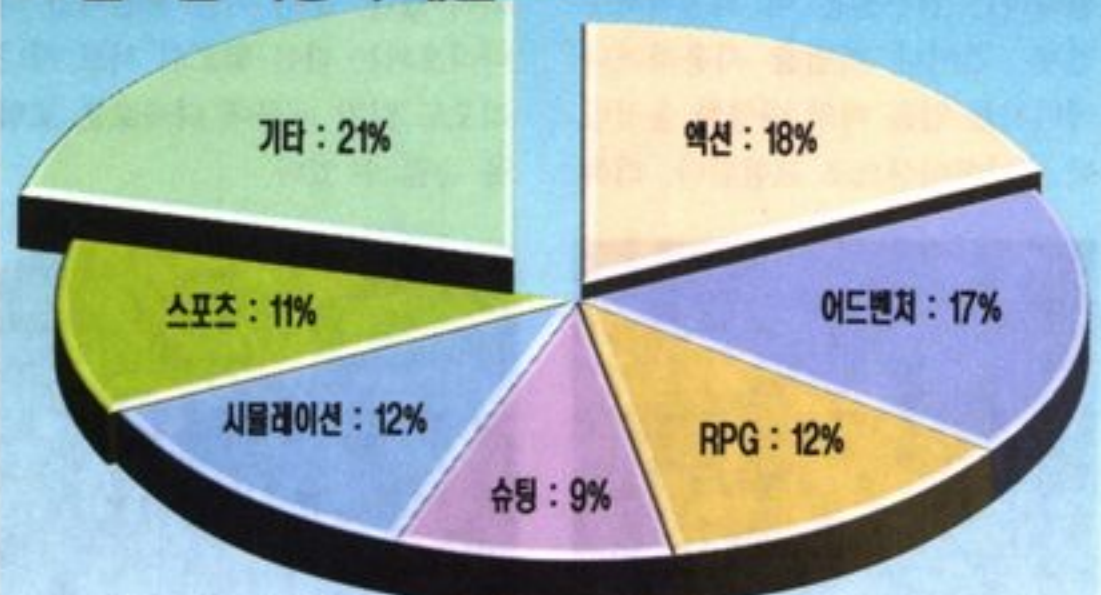
때문에 세가의 오리지널 게임이 큰 변수로 작용할 것이며 세가가 역시 자사가 해왔던 게임사업 이외에 완구나 애니메이션의 인기를 게임에 이용할 계획도 가지고 있다(현재 이러한 움직임이 가장 활발한 곳이 반다이이다).

### 96년 1월 기준의 새턴 소프트

| 장르 | 비율 |
|---|---|
| 액션 | 16% |
| 어드벤처 | 11% |
| RPG | 4% |
| 슈팅 | 7% |
| 시뮬레이션 | 8% |
| 스포츠 | 16% |
| 기타 | 38% |

그래프를 봐도 알 수 있지만 새턴은 모든 장르 중에서 가장 인기가 높은 RPG부분이 상당히 미약하다. 단기적으로는 그리 큰 문제가 되지 않지만 차후를 생각한다면 한번 쯤 고려를…

### 97년 1월 지향의 새턴 소프트

| 장르 | 비율 |
|---|---|
| 액션 | 18% |
| 어드벤처 | 17% |
| RPG | 12% |
| 슈팅 | 9% |
| 시뮬레이션 | 12% |
| 스포츠 | 11% |
| 기타 | 21% |

이것은 세가의 96년 목표와 97년 1월을 기준으로 예상한 그래프이다. 이 그래프 상에서는 기타를 제외한 모든 부분이 많이 향상되어 있다. 역시 액션, 어드벤처, RPG 3장르는 하드웨어의 승부수라 할 수 있다.

이제까지 많은 기종에 등장했던 여신전생 시리즈의 최신작 진 여신전생. 누구나가 인정하는 매니아적인 요소가 풍부하다

격투액션 장르의 팬들을 확보하기 위한 세가의 노력은 차례로 등장할 라인업에 충분히 드러나고 있다

반다이는 애니메이션의 인기 등을 이용하여 소프트웨어를 제작하는 가장 대표적인 메이커이다

## 진상공개! 무수한 소문에 세가사 전면부정

작년말, 일부의 매체를 통해서 알려진「세가, 마쯔시타 하드 규격 통일」에 많은 유저들이 충격을 받았던 일이 있었다. 하지만 '이러한 이야기는 전혀 없었습니다'(세가 홍보부)이라는 발표가 있었음에도 불구하고 다음날 기사를 다루었던 각 매체에서는 정정기사를 거의 실지 않았기 때문에 아직도 그대로 믿고 있는 사람들이 많다. 그후 각 신문사에는 세가 사장의 답변이 담긴 보도자료가 배부됐다. 내용은 '일체 그러한 사실 없음'이었다. 새턴유저 여러분 흔들리지 않기를…

# 용기와 지혜는 스스로의 운명을 바꾼다!

| 장르 | 롤플레잉 | 발매일 | 96년 3월 하순예정 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 선 소프트 | 가격 | 6,500엔 |

# 알버트 오딧세이 외전
## LEGEND OF ELDEAN

**지난 12월호에 최초로 공개됐던 알버트 오딧세이 외전의 새로운 정보가 공개됐다. 최초로 공개되는 필드 맵과 화려한 마법 사진. 더욱이 이미 발매예정일이 결정되어 그 흥분도는 최고치에 달하지 않을까 생각된다. 사이드 뷰의 약동감 넘치는 전투와 긴박감 넘치는 스토리. 새턴의 소프트는 액션만이 아니다!**

### 전설에 감춰진 비밀을 밝혀내는 장대한 이야기

이번 알버트 오딧세이 외전은 이전에도 말했듯이 SFC의 알버트 오딧세이가 가지고 있던 세계관을 계승하고 있지만 게임 시스템은 대폭 변경되어 있다. 이 시리즈에 익숙치 않은 사람이라도 그 즉시 즐길 수 있도록 시뮬레이션 요소를 첨가하고 전형적인 탑 뷰형 필드 RPG 형태를 갖추고 있다. 타이틀에 외전이란 명칭이 붙어있는 것도 이러한 이유이다.

마법의 연출 효과도 대단하다. 화면은 어스쉐이드의 마법

SFC용을 기본으로 보다 아름다워진 필드. 원근감이 잘 표현되고 있다

### 3D 폴리곤으로 그려진 리얼한 필드

그럼 '외전'이란 이름아래 질적으로나 양적으로 떨어지는 점은 없는지 아니면 대폭 파워 업하고 있는지를 알아보자. 이 작품에서는 SFC용에서 새턴으로 넘어온 만큼 종전에는 흉내낼 수 없는 연출이 가득하다. 우선 필드의 표현, 텍스처를 이용해서 제작된 풀 3D의 필드는 '지나치게 평면적이지도 않으며 또 차갑지도 않다'라는 안정된 분위기를 자아내고 있다. 이 외에도 알버트 오딧세이만의 독특한 분위기가 멋있게 표현되고 있다.

수면과 필드가 이전보다 아름답게 비춰지고 있다

폴리곤으로 그려진 비행선의 비행신은 박력이 넘친다

### 이벤트 화면은 어떻게…

실제로 다양한 이벤트가 일어나는 「이벤트 신」은 보는 바와 같이 아름답게 그려진 2D 그래픽으로 표현되는 2D타입. 사람들과의 대화에 의해서 정보를 수집하고 다양한 문제를 해결해 가자.

### 움직임과 연출로 이루어진 전투신

시리즈마다 호평 받았던 전투 시스템. 캐릭터들이 애니메이션으로 활약하는 전투신은 이 외전에서도 건재. 검이나 마법을 사용하거나 데미지를 입을 때의 다양한 움직임이 애니메이션으로 표현된다. 더욱이 액션에 맞추어 다양한 목소리가 나오며 마법 등의 특수공격에는 전용 화면 처리가 된다.

다양한 사람들과의 만남이 있다

배경 처리도 다양하게 준비되어 있다

인간 사이즈의 적을 포함하여 거대한 적도 다수 등장한다. 화면 처리도 화려한 특수 공격으로 공격하자

### 2부 구성으로 수많은 이벤트가 전개

이야기는 2부로 나뉘어져 있고 각각 10개 정도의 시나리오로 구성되어 있다. 또한 이들 본질적인 시나리오와는 다른 별도의 서브 시나리오도 있기 때문에 다채로운 모험을 즐길 수 있다.

이 남자의 출현으로 인해서 주인공의 여행이 시작된다

## 사랑을 위해 죽음까지 받아들인 사나이의 이야기

# 에어즈 어드벤처

| | | | |
|---|---|---|---|
| 장르 | RPG | 발매일 | 96년 3월 예정 |
| 제작사 | 게임 스튜디오 | 가격 | 미정 |

**풍류를 즐기며 방탕한 생활로 하루 하루를 보내던 중 우연히 보게된 여인을 사랑하게 된 헨리 체이서 빈센트. 그와 함께 자신의 강요된 운명에 이끌려 살아가는 여인 코린 드 베르넥스. 두사람의 사랑을 둘러싼 RPG가 정식 발표 이후 그 모습을 처음으로 드러냈다. 이제까지 보지 못했던 아름다운 화면의 게임. 그 최신 정보를 공개하겠다.**

### CG화 된 캐릭터가 움직이기 시작했다

이번에 여기에 소개하는 3인의 캐릭터들은 화이브 스타 스토리로 국내에 알려진 만화 작가 나가노 마모루(永野 護)씨의 일러스트가 아니라 그 일러스트를 기초로 완성된 랜더링 캐릭터이다. 원화의 이미지를 그대로 살려 세심한 장식구 등도 아름답게 표현되어 있다. 더욱이 실제 게임 상에서도 이 캐릭터들이 움직이게 된다.

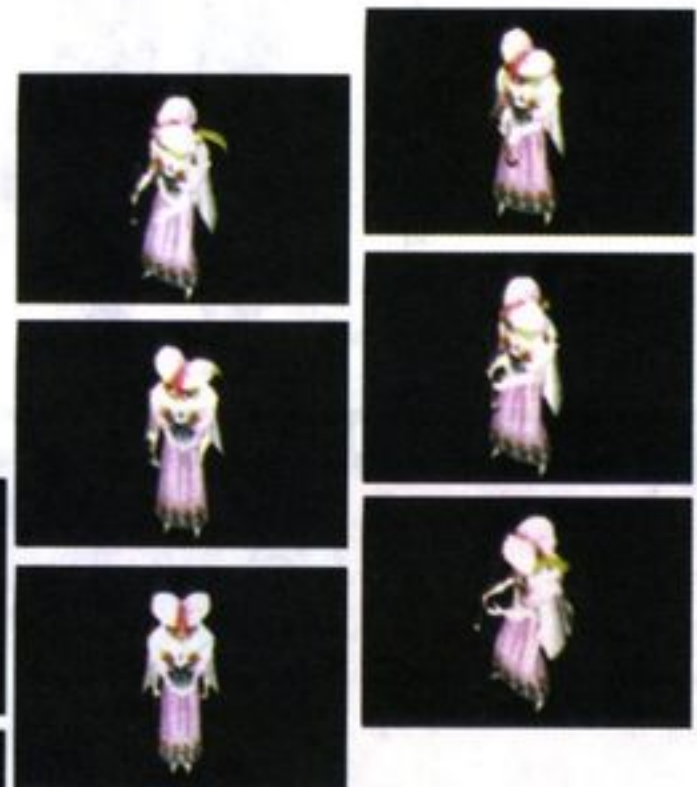
주인공 헨리 C 빈센트

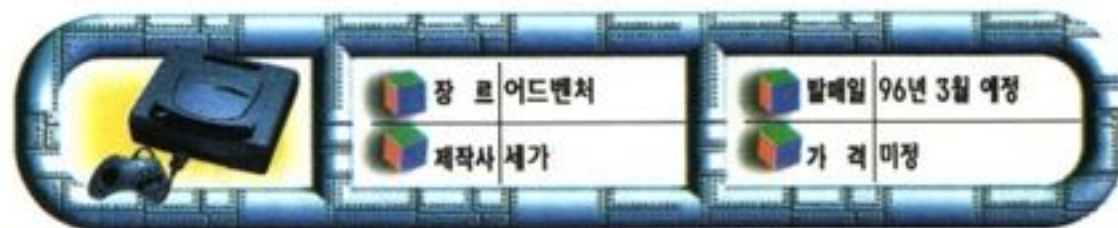
헨리의 연속 동작
헨리가 검을 휘두르는 애니메이션도 착착 완성되어 가고 있다. 이것이 전투중에 그대로 사용될지는 미정이지만 기대되지 않을 수 없다

### 사랑, 몬스터, 마법이 이루어낸 환타스틱 월드

이제까지 공개된 무비를 살펴보면 주인공인 빈센트가 어느 성에서 붉은 드래곤과 싸우며 검을 휘두르는 장면이 있다. 화면 내에서 표현되는 이 무비가 실제 게임 화면일지 아닐지 확정되지 않았기에 가슴을 태우던 팬들이 많았으리라 생각된다. 이번에 발표된 내용에 의하면 이것은 게임의 일부분이 확실하다는 것이 밝혀졌다. 때문에 여기서는 그 무비 중에 몇 장면을 실어 보았다. 하루라도 빨리 플레이할 수 있는 날을 기대하자.

피스 운디네
파티에 참가하는 동료로 빈센트를 도와주는 정령적 역할을 하는 것같다

빈센트에게 다가오는 거대한 드래곤

코린의 연속동작
여기에 소개된 연속 사진을 보고 추측할 수 있는 것은 코린도 전투에 참가한다는 점이다. RPG의 직업으로 생각한다면 승려나 현자 정도…

| 장 르 | 어드벤처 | 발매일 | 96년 3월 예정 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 세가 | 가 격 | 미정 |

## 세가 어드벤처 뉴 프로젝트!

# 신세기 에반게리온

**95년 10월부터 일본에서 방영이 시작된 최신 메카 애니메이션을 어드벤처화 시킨 이 게임은 내면적인 비밀을 감춘 채 표면적으로 「사도」라는 이형의 적과의 전투를 주 내용으로 하고 있다. TV시리즈와는 다른 오리지널 스토리의 에반게리온. 그 결말은?**

### 이카리 신지

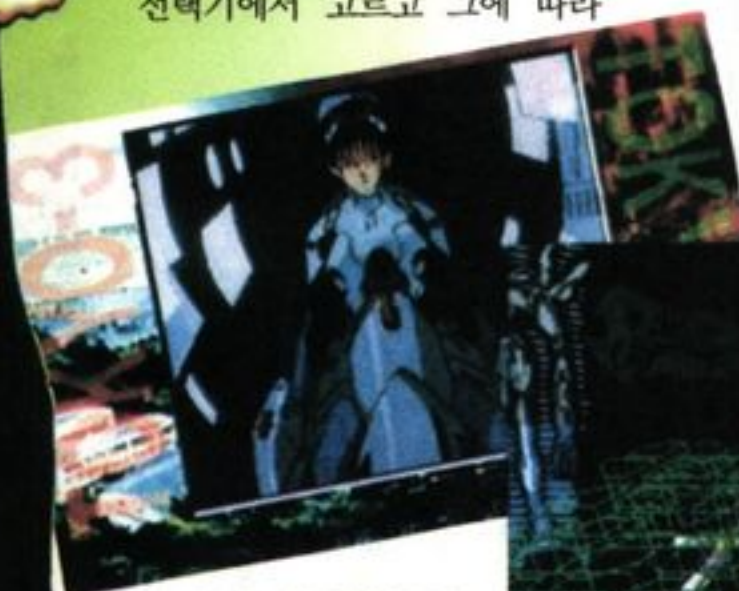
에반게리온 초호기의 전속 조종자이며 이야기의 주인공

### 아야나미 레이

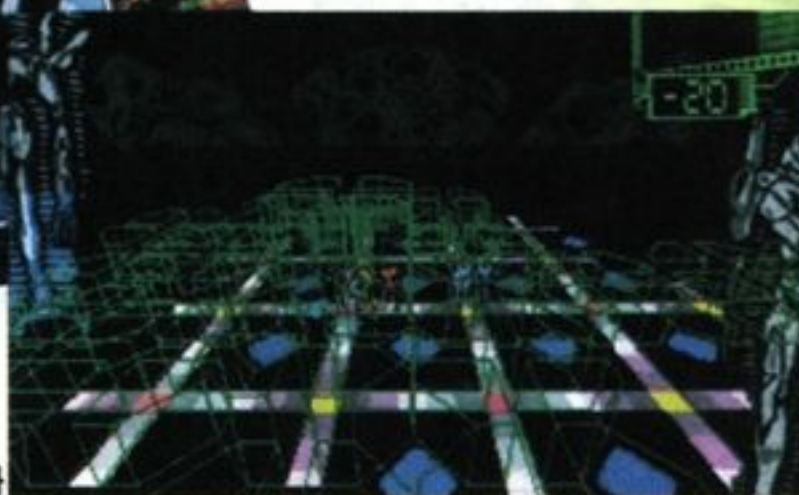
감정 기복이 적으며 말이 없는 소녀. 신지와 같은 14살이다. 령호기에 탑승

## 최신 애니메이션의 완전 어드벤처 게임화

현재 일본에서 압도적인 팬을 가지고 있는 가이낙스가 5년만에 제작한 TV애니메이션 「신세기 에반게리온」. TV애니메이션만이 아니라 코믹스 단행본도 인기 급상승중인 이 만화가 어드벤처 게임으로 새턴에 등장한다. 플레이어는 주인공이 이카리 신지의 행동을 다양한 선택기에서 고르고 그에 따라 달라지는 스토리를 진행해 나간다.

스토리는 TV시리즈 전 26화중에 제X화라는 게임 오리지널 시나리오로 전개. 분기에 의해서 달라지는 스토리 수는 총 50가지 이상이며 에반게리온의 세계를 충분히 즐길 수 있게 되어 있다.

적으로 등장하는 '사도'도 오리지널

서기 2015년. 제 3신 동경시가 무대

멀티 시나리오에 의해 전개된다

## 에반게리온 초호기

## 소우류 아스카 랑그레이

### 영상, 스토리 모두 오리지널

진행되는 모든 시나리오나 게임에 사용된 애니메이션은 새턴용으로 새롭게 구성된 오리지널 작품이다. 더욱이 「에반게리온」의 세계관을 해치지 않고 복습시키기 위해서 TV애니메이션의 제작진이 게임을 위한 시나리오를 쓰고 애니메이션을 완성시키고 있는 점도 주목할 만 하다.

물론 성우진도 원작과 동일한 캐스팅이다

TV애니메이션과 다른 시나리오를 즐길 수 있다

식호기를 조종한다. 레이와 정반대의 성격

애니메이션 신도 TV애니메이션 스탭들이 제작하고 있다

사도 격퇴를 위해서 개발된 범용 인간형 결전병기

이야기의 복선과 비밀, 힌트 등이 깔려있는 오프닝은 TV애니메이션과 동일한 것이 사용된다

# 전쟁의 흐름 속에 당신은 영웅이 된다!

# DRAGON FORCE 드래곤 포스

| 장르 | 시뮬레이션 | 발매일 | 96년 봄 |
| --- | --- | --- | --- |
| 제작사 | 세가 | 가격 | 미정 |

**이념, 이익, 신념을 위해서 싸우는 8인의 국왕. 그리고 화면 가득히 펼쳐지는 100 대 100의 전투가 기대되는 드래곤 포스가 완성도 80%를 기해서 신 정보가 공개됐다. 대륙 전토 통일에 필요한 것은 전쟁의 승리만이 아니다.**

## 장대한 스토리, 박력 배틀이 매력만점인 시뮬레이션 RPG

리얼타임으로 변화하는 상황과 최대 100 대 100의 대박력 배틀. 100인 이상의 개성적인 캐릭터가 등장하고 8인의 메인 캐릭터를 중심으로 다양한 인간관계가 전개된다. 또한 이벤트시에는 100 장이상의 아름다운 그래픽이 준비되어 있다. RPG의 요소도 있기 때문에 당연히 캐릭터도 성장해가며 각 캐릭터에게 직업과 능력에 따른 필살기들도 있다.

### 일국의 국왕이 되어 대륙 전토를 통일하자

6개국 6인의 왕 중에서 한명을 선택하여 게임을 시작. 그 왕국을 다스려 레전드라 대륙을 통일하는 것이 게임의 목적이다. 하나의 역사가 이야기의 시작이 되었기 때문에 결말은 하나이다. 하지만 선택한 캐릭터에 의해서 개시시의 상황이 다르고 스토리도 달라진다. 또한 한번 클리어하면 두명이 늘어나 총 8인의 캐릭터에서 한명을 선택하게 된다.

### 필드 화면에서 사단을 편성

필드 화면의 성에서 사단을 편성하는 것이 가능하다. 사단은 다수의 장수들로 구성되고 그 중에서 한명을 사단장으로 선택한다. 목적지를 선택하면 그 사단은 이동을 개시. 이동 중에 적과 접촉하거나 적의 성에 도착하면 전투가 시작된다. 리얼타임으로 진행하고 있기 때문에 어설프게 행동해서는 안된다. 지속적인 판단과 행동이 필요하다.

### 내정을 확실히 하는 것도 왕의 의무

내정 화면에서는 전투에서 공을 세운 무장에게 포상을 할 수 있다.


각 전투에서는 군주나 지휘관들의 대화도 들어있다


성과 성주의 정보를 체크

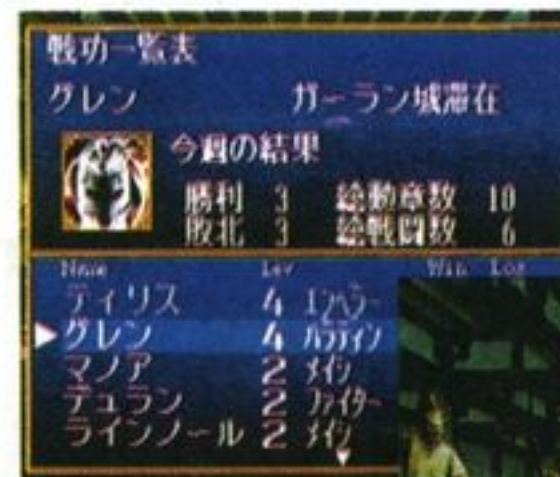



국가를 선택하고 국왕의 프로필을 본 후 결정하자

필드 화면은 리얼타임


무장을 선택하고 사단을 편성


무장의 스테이터스가 자세하게 표시되고 있다


국왕의 전적도 볼 수 있다


무장들의 전적을 보고 훈장을 수여하자

아이템으로 무장들의 파워 업이 가능


공을 인정해 주면 다음의 전투에서 기대할 수 있다

훈장을 수여하면 캐릭터의 성장에 도움을 주게 되지만 이겼음에도 불구하고 포상을 하지 않으면 충성도가 내려가는 일도 생긴다. 아이템을 주는 것도 가능하며 아이템을 받은 장수는 능력치가 올라간다. 사로잡은 적 장수와 대화하여 아군으로 만드는 것도 가능하다.

출전 시킬 무장을 선택한다. 퇴각도 가능하지만 데미지를 입게 된다

**전투전에 무장을 선택한다**

적의 사단과 접촉하여 전투가 시작되기 전에 전투준비 화면에 들어간다. 출진시킬 무장을 선택하면 배틀로 돌입. 무장은 각각의 필살기가 있으며 잘 사용하면 전투를 유리하게 이끌 수 있다. 전투에 들어가기 전에 적 무장과의 교류도 가능하며 교류가 능숙하게 처리되면 아군으로 만드는 것도 가능하다.

출격! 적을 쓰러뜨려라!! 배틀 개시! 승리의 여신은 어느 쪽에 미소를…

## 승리로 이끌기 위한 필살기

어느 전투나 승리는 무장들의 능력에 의해서 판가름나게 된다. 전략적 승리와 무력적 승리를 결정하는 무장들. 여기서는 초기에 선택할 수 있는 여섯국가의 무장이 가진 필살기를 소개하겠다.

### 웨인 — 스워드 스래시

웨인의 필살기는 성기사다운, 검을 휘두르며 적에게 돌진하는 모습이 멋있다. 뒤에 남겨지는 잔상도 공격력을 가지고 있다

### 미카즈키 — 게일 브레이드

웨인과 미슷한 필살기를 가지고 있는 미카즈키. 무사도를 중시하는 그의 필살기는 위력도 웨인과 비슷하다

### 쥬논 — 프레임 캐넌

마법을 사용하는 기사, 마법기사인 쥬논은 불구슬을 적에게 던지는 기술을 사용한다. 적의 지휘관에게 직접타격을 입히는 기술일까?

### 티리스 — 운디네

정령을 사용하는 그녀는 물의 정령 운디네를 소환한다. 적에게 데미지를 입히는 기술이 아니라 아군의 공격보조 마법이다

### 골다크 — 호리 브라스트

최강의 군대를 가진 골다크는 적병 전체에게 데미지를 입히는 기술을 가지고 있다. 병사의 반정도는 쓰러지고말지도…

### 레이너트 — 메테오 스톰

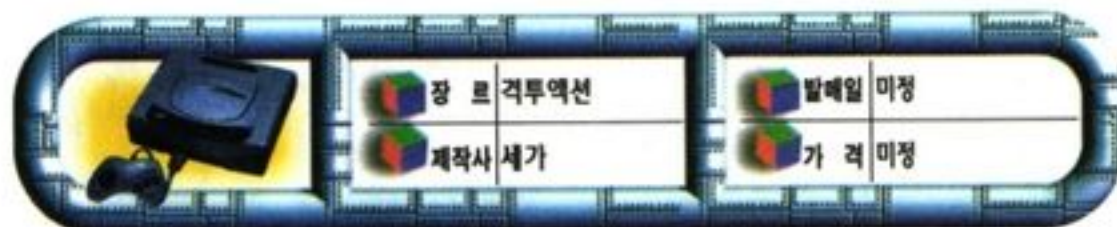
정확히 밝혀지지 않은 마력을 가지고 있는 레이너트. 순수해보이는 외모와 달리 적을 태워버리는 마법을 사용한다

# 사각의 링에서 펼쳐지는 테크니컬 파워

| | | | |
|---|---|---|---|
| 장 르 | 격투액션 | 발매일 | 미정 |
| 제작사 | 세가 | 가 격 | 미정 |

# 화이팅 바이퍼즈

FIGHTING VIPERS

**버철 온과 동시에 새턴으로 이식발표가 난 화이팅 바이퍼즈. 연계기를 중시하는 격투 스타일의 이 게임은 이식 상황이 아직 10%미만의 미비한 상황이지만 잘 알지 못하는 새턴 팬들을 위해서 8명 캐릭터의 대표적 기술과 특징에 대해서 소개하겠다.**

## 8인의 화이터들의 정상을 향한 사투

이미 발매된지 2개월이 지나 눈으로도 그 게임성을 확인할 수 있는 화이팅 바이퍼즈. 역시 세가의 어뮤즈먼트 게임답게 대전 자체에 각 캐릭터의 특성을 살려 화려하고 독특하게 이루어져 있다. 이번호에서는 새턴용의 화면공개는 좀더 시간이 걸리기 때문에 아케이드용 화면을 이용하여 캐릭터들의 기술 소개와 몇가지 어드바이스를 해볼까 한다.

### 2P컬러의 선택방법

전형적인 1P컬러에 비해서 약간 특이한 2P컬러. 바이퍼즈에서는 스타트 버튼을 누른 채로 캐릭터를 선택하면 2P컬러를 고르는 것이 가능하다. 더욱이 이번호에서 공개하는 캐릭터들의 모습은 전부 2P컬러이다.

PLAYER SELECT

브론즈의 허니와 흰색의 반

## 기술이 성공하면 그들의 진가가 발휘된다!

### BAHN 반

이미 알려져 있듯이 반의 진가는 일격필살이다. 때문에 가드 어택을 주로 하는 격투 스타일과는 어울리지 않으며 카운터로 강력한 기술(특히 철산고)을 사용하는 플레이를 지향하는 것이 좋다.

**조반** Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

몸을 활과 같이 휘어뜨려…

그 반동으로 박치기를 발휘한다

**철산고** ←→→+Ⓟ+Ⓚ

VF의 아키라가 사용하는 기술

이 게임에서도 강력한 기술에 속한다

### RAXEL 락셀

버철 화이터와 같은 감각으로 플레이 할 수 있는 락셀. 버철 화이터의 여러가지 기술 커멘드를 시험해 봐도 좋을 듯!?

**더블어퍼** ↘+ⓅⓅ

조작의 간편함이 매력. 기술 적중 후에 다운 공격이 확실하게 들어간다

**룩스 자트 킬** ⓅⓅⓀ

기술명이 멋있는 연계기. 두발째까지는 단순한 펀치 공격이지만 세발째의 킥은 가드 & 어택으로 들어간다

### GRACE 그레이스

**롱 액시스턴** →+Ⓚ+ⒼⓀ

히트하면 상대를 날려버리는 회전 2단 차기가 들어간다

**시트 스핀5** ↓+Ⓚ+Ⓖ ⓀⓀⓀⓀ

가드 당하면 중간에 멈추고 중단 공격으로 나가자

8인의 캐릭터 중에 가장 발 기술이 화려한 그레이스. 스케이트 퀸다운 화려한 움직임도 볼만한 캐릭터이다

## TOKIO 토키오

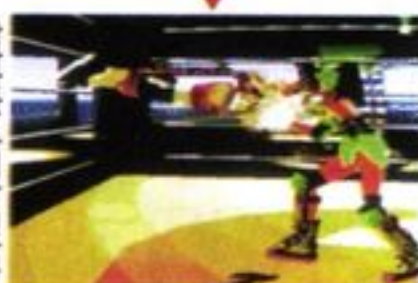
그레이스처럼 발기술이 풍부한 토키오이지만 기술 적중 후 연속기의 종류는 토키오가 우세하다. 이 게임을 상징하는 캐릭터

### 롱 액시스턴
근거리에서 ←+P+G

가슴을 움켜지고

그대로 던져버린다!!

### 콤보에지
KPK

후반은 돌려 킥과 펀치의 응수, 화려하다

## PICKEY 피키

피키는 인스트럭션 카드에도 나와 있는 「대쉬 에어」를 이용한 공격법이 쓸만하다. 거기에 로케트 미사일 등을 함께 사용하여 상대를 어지럽히는 움직임이 뛰어난 캐릭터

### 로케트 미사일
벽을 등진 상태에서 →+K

로프의 반동을 이용해서…

날아간다. 완벽한 인간폭탄

### 데드 앤드 더블 니
상대방이 벽을 향하고 있으며 가까울 때 →→+K

상대의 머리를 벽에 밀어버린 후

연이어 무릎차기를 2번 사용하여 3단 공격을 완성시킨다

## HONEY 하니

이곳 저곳에서 최강설까지 들려오고 있는 하니. 상대를 바보 취급하며 놀리는 기술이 많고 그만큼 강하다. 8인의 캐릭터 중에서 가장 인기가 높은 캐릭터

### 피치 어택
P+K+G

데미지는 크지 않지만 상당히 많이 사용한 기술 중에 하나이다

### 발팅 호스
근거리에서 →+P

상대의 어깨를 양손으로 집고 뛰어넘은 후

상대를 날려 버린다. 날려버린 상대를 뒤쫓아 공격하는 것도 잊지말자

## SAN MAN 산만

제인보다 타격기가 적은 산만. 하지만 거칠면서도 화려하고 다양한 던지기 기술이 그것을 충분히 보충해 주고 있다

### 잭 나이프 드로우
→+P+G

상대를 공중으로 날려버리는 돌리기 기술

### 파워 헌팅
적이 벽 가까이에 앉아있을 때 ↓+P+G

상당히 까다로운 조작이지만 상대의 얼굴을 잡고 벽으로 날려버리는 모습은 통쾌하기 그지없다

## JANE 제인

한마디로 파워 중시형이 캐릭터. 그러나 강력한 기술 만을 사용해서는 않된다. 대쉬와 상·중·하단의 공격법을 적절히 사용해야 한다

### 크린치 니
근거리에서 K+G

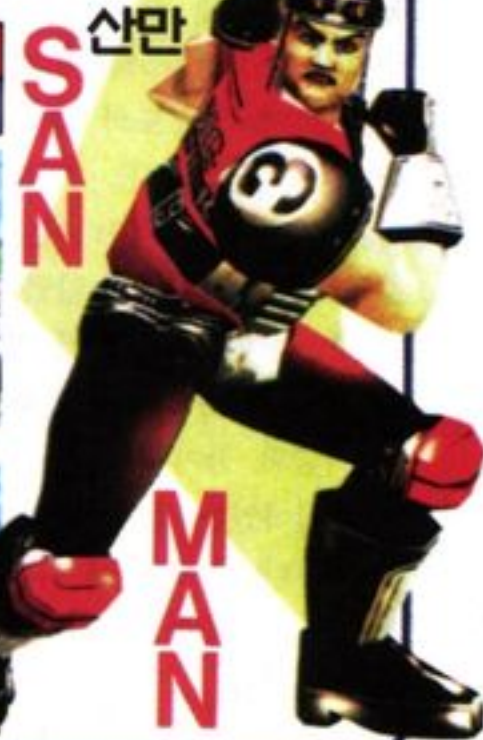
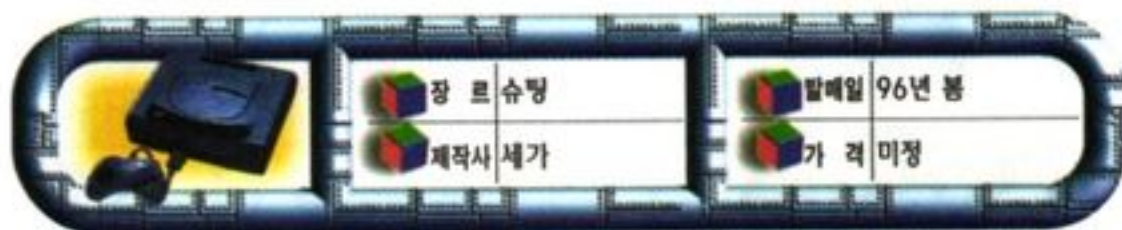
상해사건을 일으키고 있는 듯한 모습이다

### 니 랜처
↓→+K

랜처라는 이름이 어울리는 무릎차기

# 단순한 속편은 존재할 수 없다!

| 장르 | 슈팅 | 발매일 | 96년 봄 |
| --- | --- | --- | --- |
| 제작사 | 세가 | 가격 | 미정 |

# 팬저 드래군 쯔바이

**지난호에 소개된 팬저 드래군 쯔바이는 새턴용 오리지널 3D슈팅으로 대단히 호평을 받았던 작품의 속편. 이번호에는 게임의 무대 설정과 2대 세력으로 양분되는 제국과 메카니아, 그리고 새롭게 밝혀진 신 요소에 대해서 설명하겠다.**

**랜디 장자크**

대륙 남단의 마을에 사는 소년 브리터. 사람과 접촉하는 것을 싫어하는 성격이지만 크리어의 사육에 관해서는 초일류

**라기**

날개를 가진 크리어의 변종. 랜디에게 숨겨져 길러진다. 급속도로 성장하며 수개월 뒤 성인체에 가까워진다

## 오프닝에 감춰진 주인공과 드래곤의 이야기

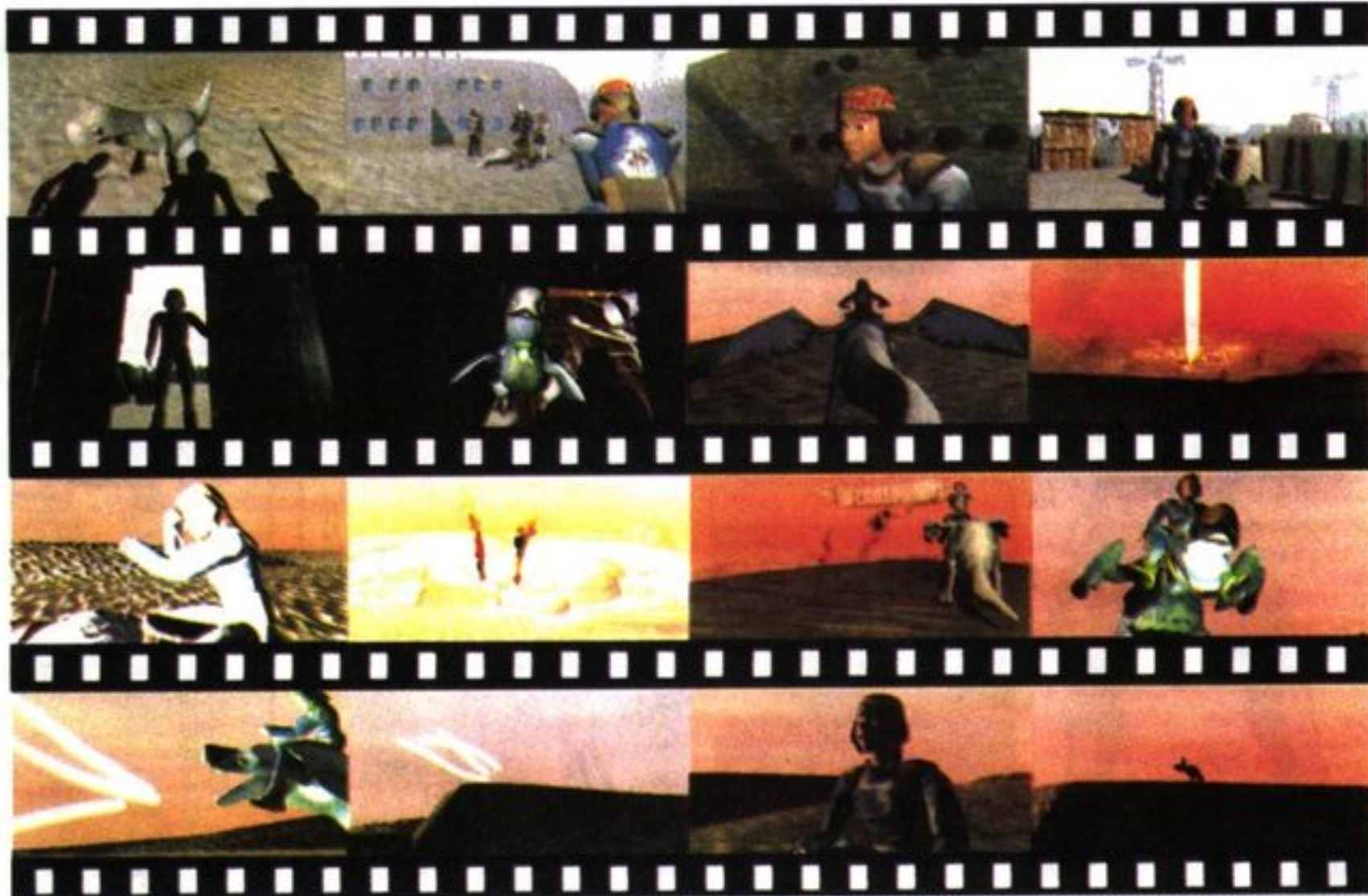
수천년전의 문명을 황혼기와 함께 멸망 속에 사라져 버린 어느 별이 이야기의 무대. 각지에는 「유적」이라 불리우는 구세기 문명의 유물들이 남아있고 아직도 그 기능의 대부분은 살아있다. 이것에 눈을 돌린 것이 제국으로 구세기 테크놀로지의 사용법을 부활시켜 군사 관계로 전용시켜 하늘을 나는 전함과 지상을 달리는 포대 등 신병기를 개발, 세력을 확대해 나가기 시작했다.

한편 제국과 비교되는 메카니아는 대륙의 남부에서 힘을 가진 연합국가로 알려져 있다. 그들도 역시 제국에게 대항하기 위해 구세기 유적의 연구를 진행하고 있었지만 엔진의 조절법을 해명하지 못했기 때문에 제국 정도의 병기 개발은 불가능한 상태였다. 그 때문에 제국에 비해서는 메카니아도 남쪽의 소국 정도에 지나지 않았다. 그러던 중 사태가 급변하기 시작한다. 메카니아가 자국의 영토 내에서 공격 기능과 방어 기능이 거의 완벽하게 살아있는 유적의 발굴에 성공한 것이다. 그로 인해 제국과의 관계에서 메카니아가 더욱 크게 드러나게 되었다.

메카니아의 세력권 내에 크리어라고 불리우는 공성생물의 사육, 조교를 담당하며 살아가는 부족의 마을이 있다. 그 마을의 크리어 브리터(사육사) 랜디 장자크가 이야기의 주인공이다.

## 발단, 비극, 기나긴 여정

변종 크리어는 태어나자마자 죽여버리는 것이 브리터 마을의 법칙이다. 하지만 14세의 어린 랜디는 갓 태어나 작은 날개를 움직이는 크리어를 죽이지 않고 자신에게 있어 유일한 친구로 라기라는 이름을 지어주고 아무도 몰래 사육하게 된다.

랜디는 라기를 전설의 드래곤이 아닐까 생각하고 마을을 벗어난 언덕에서 하늘을 나는 훈련을 시킨다. 하지만 그때, 그의 전방에 강렬한 섬광이 번뜩이고 마을이 불타오르기 시작했다. 동시에 마을의 상공에서 이상한 비행물체가 사라져간다. 순간 라기의 울부짖음이 들리고 라기의 입에서 방사된 레이저가 하늘로 사라져 간다. 하늘로 날아가는 비행물체를 바라보는 랜디. 그리고 친구의 슬픔을 이해하며 슬프게 울부짖는 라기…

## 쯔바이에서 드러난 신 요소.

전작의 참신한 시스템과 게임성은 높이 평가를 받았지만 그 중에도 몇가지의 불만점이 유저들에게 지적되었다. 그 중 가장 많은 지적을 받았던 것이 적의 출현 패턴이 동일하기 때문에 쉽게 게임에 익숙해진다는 점. 때문에 「쯔바이」에서는 그러한 불만을 없앨만한 신요소가 추가되었다.

하나의 스테이지라도 그곳에 복수의 코스가 설치되어 있다는 것이다. 예를들면 이번의 기사에서 소개하는 스테이지 「제국과 메카니아의 전장」에서는 전반부에 분기점이 존재. 여기에서 왼쪽 코스를 선택하면 공중전, 오른쪽 코스를 선택하면 지상전이 된다. 물론 출현하는 적의 전개도 완전히 달라져 있다.

잘려진 듯 서있는 암석을 경계로 코스가 두개로 분기. 흡사 운명의 갈림길같다

**코스 분기도**



잘려진 듯 서있는 암석을 경계로 코스가 두개로 분기. 흡사 운명의 갈림길같다

### 오른쪽 코스 | 지상전 | 보다 격하게, 보다 스피디하게

분기점에서 오른쪽 코스를 선택하면 이제까지와 마찬가지로 지상전이 계속된다. 메카니아의 광산 도시에서 공격을 가하는 제국군과 대공 포격으로 응전하는 메카니아군. 그리고 스테이지의 최후에는 거대한 운송전함이 보스로 등장한다. 다이나믹한 연출이 여러 곳에서 보여진다.

중간보스는 메카니아가 자랑하는 회전 포대. 이형의 디자인이 눈길을 끈다

거대 운송 전함의 컨테너가 눈앞으로 다가온다

**거함침몰**

전함의 최후. 부품이 흩어지며 추락한다

### 왼쪽 코스 | 공중전 | 보다 부드럽게, 보다 아름답게

분기점에서 왼쪽 코스를 선택하면 이제까지 지상을 질주하던 드래곤이 날아오르고 공중전이 전개된다. 화면 하단에는 끝없이 펼쳐진 구름의 바다. 구름을 가르는 빛의 화살을 피해 제국의 공중 함대를 맞아 싸우게 된다. 다이나믹한 연출을 보여주는 지상전에 비해서 공중전의 테마는 부드러운 부유 감각의 추구이다. 보스전에서는 다시 착지하고 오른쪽 코스와 마찬가지로 거대한 운송 전함과 싸운다.

시야의 이동이 상당히 부드럽게 되었다

편대 비행을 하고 있는 것은 제국군의 전투기

제국군의 중형 전함. 2~3기의 편대로 등장

뒤에서 습격해 오는 적들도 많다. 레이더에 주목

왼쪽으로 대편대가 비행중. 격추율 100%를 목표로 록온이다!

운해의 대결전. 구름의 바다를 배경으로 제국의 전함과 1대1 대결. 올려다보는 앵글이 박력만점

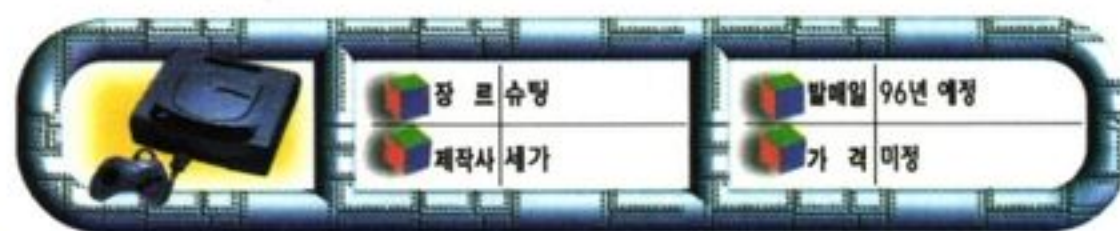
### 제국 공군 vs 메카니아 광학병기

잘려진 듯 서있는 암석을 경계로 코스가 두개로 분기. 흡사 운명의 갈림길같다

구름 아래에서 메카니아의 빛 화살이 늘어난다. 잠시도 방심하지 말자

# 네오 버철 제네레이션의 새로운 도전!

# 버철 온

| 장 르 | 슈팅 | 발매일 | 96년 예정 |
| --- | --- | --- | --- |
| 제작사 | 세가 | 가 격 | 미정 |

**새턴으로 이어지는 세가의 어뮤즈먼트 군단들. 이번호에는 화이팅 바이퍼즈와 동시에 공식 발표된 버철 온의 8인 캐릭터와 1월에 등장한 아케이드 버철 온에 대해서 소개하겠다.**

### 더블 스틱 플레이의 버철 스페이스

화이팅 바이퍼즈를 즐기고 버철 화이터를 사랑하는 어뮤즈먼트 매니어들이라면 버철 온이라는 게임이 아케이드용으로 1월에 등장했다는 사실을 알고 있을 것이다. 이 게임은 탑승자 시점과 원거리 시점을 용이하게 사용하며 흡사 실제 배틀로이드를 조작하는 듯한 느낌을 주는데 가장 큰 특징은 예전 게임센터에 등장해 인기를 모았던 공수부와 같이 두개의 스틱을 이용해서 플레이를 펼친다는 점이다. 이것은 '과거의 영광이여 다시한번~'이라는 의미가 아니라 보다 감각적인 플레이를 가능케 하기 위한 것이다. 과연 이러한 더블 스틱 게임이 새턴으로 발매됐을 때 플레이 방식에 어떠한 변화가 보일까? 궁금하기 그지없다. 더군다나 버튼까지 있는데…

### 무한의 공간은 29인치 모니터에

버철 온의 기본 스펙은 화면 29인치의 모니터를 장비한 대화면. 모니터에 묘사되는 버철 로이드들의 뜨거운 사투는 라이브 모니터에 표현하는 것도 가능하다. 또한 플레이어가 보는 모니터에는 라이프 게이지 외에 무기와 동력 등에 사용되는 에너지 게이지도 표시되지만 라이브 모니터에는 라이프 게이지만 표시되는 세심한 레이아웃도 되어 있다.

## 신 공개된 캐릭터 CG와 설정 일러스트

이번에는 새롭게 단장된 각 캐릭터들의 CG와 그들을 창조한 카토키 하지메(폴리스 너츠, 기동전사 건담 외 다수)씨의 초기 설정 일러스트도 공개하겠다.

**MBV-04-G 테무진**

푸른 몸체가 인상적인 게임의 주인공격인 유니트이다. 실제로 사용해 보면 상당히 사용하기 편하게 공격면 방어면에서 밸런스가 뛰어나다

**SRV-14-A 페이엔**

핑크색의 투 톤 컬러가 귀여운 유니트. 2P측의 블루 컬러도 멋있다. 그러나 가장 두드러지는 것은 역시 레이디 타입이라는 점

**HBV-10-B 드루커스**

중량급의 분위기를 물씬 풍기는 버철 로이드. 특징은 스파이크가 부착된 헤머를 장비하고 있다는 점. 이것으로 결정타를 날리자

**SAV-07-D 베르그돌**

장거리전을 특기로 하는 무기를 장비한 버철 로이드. 슈팅이 특기인 사람이 이것을 사용하면 좋을지도 모르겠다

**TRV-06K-H 바이퍼 II**

바디 라인이 세심하고 날개를 가지고 있다. 보기에는 기동력이 높고 플레이어도 그에 해당하는 조종 테크닉을 필요로 할 것같다

**XBV-13-t6 발바스 바우**

적을 감지하면 빔포를 장비한 팔을 날리는, 원거리 공격이 가능한 기체. 다리가 없으며 스타일은 완벽한 모빌 아머이다

**MBV-09-C 아팜드**

백병전 중시형 유니트. 팔에 장비하고 있는 빔 돈파는 버철 로이드에게 있어 백병전 최강의 무기이다. 베르그 돌과는 대립되는 타입이다

**HBV-05-E 라이덴**

테무진과 나란히 주역급의 위치를 차지하고 있는 버철 로이드. 일격필살의 레이저를 장비하고 있기에 일발역전이 가능한 기체이다. 단 맞추는 것이 어렵다

PS 연구실

**연말연시 소프트 러쉬의 폭격에 이어 어느정도 예상은 했지만 그 공백을 감당하기에는 역부족이었다. 물론 시뮬레이션 RPG의 대작 「제 4차 슈퍼로봇 대전S」의 발매와 신작 RPG 「포포로크로이스 이야기」의 특보 소식이 겨우 그 명맥을 이어주기는 했지만 발매 소프트도 특보 소식도 쌀쌀한 날씨만큼 썰렁했던 한달이었다.**

박휘연

## 신 개발툴로 버전 업된
# PS 겨울나기

이달의 주목소프트

### 제4차 슈퍼로봇 대전S

시뮬레이션 RPG / 반프레스토/96년 1월 /6,800엔

슈퍼컴보이에서 공전의 히트를 기록한 시뮬레이션 RPG 대작이 PS로 최초 이식됐다. 화려한 성우진과 환상적인 오프닝 무비가 PS용의 최대 매력이라고 할 수 있으며 성격설정에 따라 주인공의 대사가 바뀌는 것도 흥미롭다. 이 게임을 최대한 완벽하게 즐기기 위해서는 무엇보다 원작의 스토리를 이해하고 공감하는 것이 중요하다.

개발툴이 버전 업됨에 따라 하드웨어의 성능을 극대화시키고 있다. PC의 경우에는 「윈도우 95」, 새턴은 「버철 화이터2」의 제작과 함께 발표된 새로운 OS 등이 바로 그것이다. 그러면 과연 PS에서는 개발툴의 버전 업으로 변화된 것은 무엇이며 지금까지의 소프트와 크게 달라진 점은 무엇인가하는 궁금증을 갖을 수 있는데 이것을 한마디로 정의하면 전과 비교해 고속처리 성능이 극도로 향상되었다는 점이다.

원래 PS의 영상이나 음성 표현능력은 하드웨어 안에 이미 스펙으로서 가지고 있는 것이 대부분이며 고속 전개가 가능한 3D폴리곤도 그 이외의 화상 표현도, 깨끗한 음성 재생도 이 모든 것을 담당하는 기술을 하드 본체에서 소화하고 있는 것이다. 그러나 아직 현재 개발중에 있는 소프트에서는 그 성능을 충분히 발휘할 수 있는 단계에 도달하지는 않은 것 같다. 여기에서 그것을 보다 완벽하게 실현할 수 있는 체인화된 「라이브러리」의 제공. 이것이 바로 소문의 버전 업의 정체인 것이다. 그러면 다시 원점으로 돌아가도 PS가 왜 빠른 것인지 구체적인 이치를 따져보기로 하자.

멀티 탭 등
대전 케이블 부동소수점 연산 등
고속 그래픽 등
사운드/무비 등
기본 그래픽 등

| 버전 | 시기 | 수치 | 내용 |
|---|---|---|---|
| V1.0 | '94.4 | 400 | 기본 그래픽 등 |
| V2.0 | '94.8 | 600 | 사운드/무비 등 |
| V2.6 | '95.2 | 700 | 고속 그래픽 등 |
| V3.0 | '95.4 | 800 | 대전 케이블 부동소수점 연산 등 |
| V3.3 | '95.12 | 1200 | 멀티 탭 등 |

PS 라이브러리로 추이해 본 버전 업 상황

### V3.3에서는 리지 가 초당 60 플레임 움직인다?!

PS의 새로운 라이브러리에서는 그동안 리지레이서가 단지 막연하게 고속이라는 점을 강조해 오던 부분을 이제는 구체적으로 얼마나 빠른지 실감할 수 있도록 「초당 60 플레임」이라는 확실한 플랭카드를 걸고 나섰다. 하지만 단순히 모든 소프트의 고속화가 실현된 것은 아니다. 한 소프트를 고속화하기 위해서는 고속을 의식한 프로그램을 조합해 넣는 작업이 필요하다. 하지만 이 「초당 60 플레임」이라는 구체적인 개발툴로 인해 이번 리지레이서 레볼루션이 고속화를 실현한 것을 시작으로 다른 PS 소프트들도 앞으로는 어렵지 않게 고속화의 문제점을 극복할 수 있게 될 것이다.

### 라이브러리의 조합으로 소프트가 제작된다

PS소프트는 개발툴 안에 포함되어 있는 「라이브러리」를 기본으로 한 조립에 의해 소프트를 제작하고 있다. 예를 들면 '폴리곤으로 표현한다' 라든가 'CD로 승부한다' 라는 PS만의 기본 성향을 하드측에 명령해 여러가지 툴을 집대성하는 것이다. 게임이 중심이 되는 프로그램과 그것으로부터 발생된 라이브러리가 정립되어 이것에 의해 소프트가 작성되어 가는 것이다.

예를 들어 같은 명령을 받아도 보다 고속으로 처리할 수 있도록 하거나 복수의 명령이 조합된 것을 필요에 의해 하나의 명령으로 끝낼 수 있도록 하는 것이다. 라이브러리의 조율이란 것은 결국 프로그램을 최적화해 불필요한 것을 생략하고 고속으로 실행시킬 수 있도록 힘쓴 것이다.

쉽게 말해 지금까지의 프로그램의 기본적인 조합 방법은 우선 어떤 그림을 그리는 데 있어

라이브러리에 「그림」그리는 명령을 낸다 — 명령이 전달된다 — 그림 그리는 명령을 하드로 보낸다 — 완료라는 결과가 보내진다 — 결과를 수락한다 — 종료된다.

라는 일련의 경위를 거치지 않으면 안되었지만 위에서 설명한 라이브러리의 조율로 그림을 그리는 명

대폭적으로 업 그레이드된 96년 소프트

점차 기술향상이 진행되고 있다

**서드 파티의 노하우 향상**
서드 파티에 의해 연구된 PS의 기능을 살리기 위한 새로운 기술이 요구됨에 따라 노하우가 향상된다

**신규 라이브러리와 코드의 최적화**
소니측에서 개발한 새로운 라이브러리나 하드 기능을 살리기 위한 테크닉과 새로운 주변기기를 제작하기 위한 라이브러리 등을 부가했다

94년 겨울소프트

같은 제작사가 만든 동일 소프트

령을 하드로 보내고 바로 종료라는 결과를 얻는다고 하는 아주 간단한 구조로 작업을 할 수 있게 된 것이다. 그것에 따라 여분의 명령을 받아서 다시 전달하는 불필요한 시간 낭비를 막을 수 있게 되는 것이다.

다시 말해 처리속도가 떨어진다는 것은 그 기다리는 시간이 축적되어 갈 때 발생되는 것이라고 볼 수 있다.

기본적이고 중점적인 부분만으로 간략화되어 고속화가 실현된다면 소프트 자체의 속도는 비약적으로 가속화될 것이다

지금까지 설명한 것, 보다 프로그램을 단순화해 속도를 빠르게 한다는 것이 PS의 신 버전 업의 정체였다. 이에 따라 PS 소프트는 96년 하드가 지닌 성능을 보다 확실하게 끌어낼 수 있을 것으로 예상된다.

# PS소프트를 집에서 개발할 수 있다?!

## 2만명을 한정해 개발툴을 제공한다

PS소프트를 집에서도 제작할 수 있는 '나도 PS소프트를 만들어 보자' 라는 소프트 개발툴은 2만명이라는 한정된 인원에게 소프트 제작 개발툴을 제공해 준다고 한다.

우선 집에서 PS소프트를 손쉽게 만들 수 있도록 제작된 이 소프트 개발툴이 기본적으로 제공해 주는 것이 무엇인지 생각해 보자.

1. PC-AT와 PS본체를 접속하는「인터페이스 보드」
2. PS소프트 개발에 사용되는「간편한 라이브러리」,「언어」
3. 작성한 소프트를 PS상에서 기동할 수 있도록 하는「기동 디스크」
4. 유저 확인을 위한「메모리 카드키」

이상으로 제시한 것이 개발에 필요한 최저한의 기본 툴이 된다

## PC통신에 의한 2만명 한정 네트워크

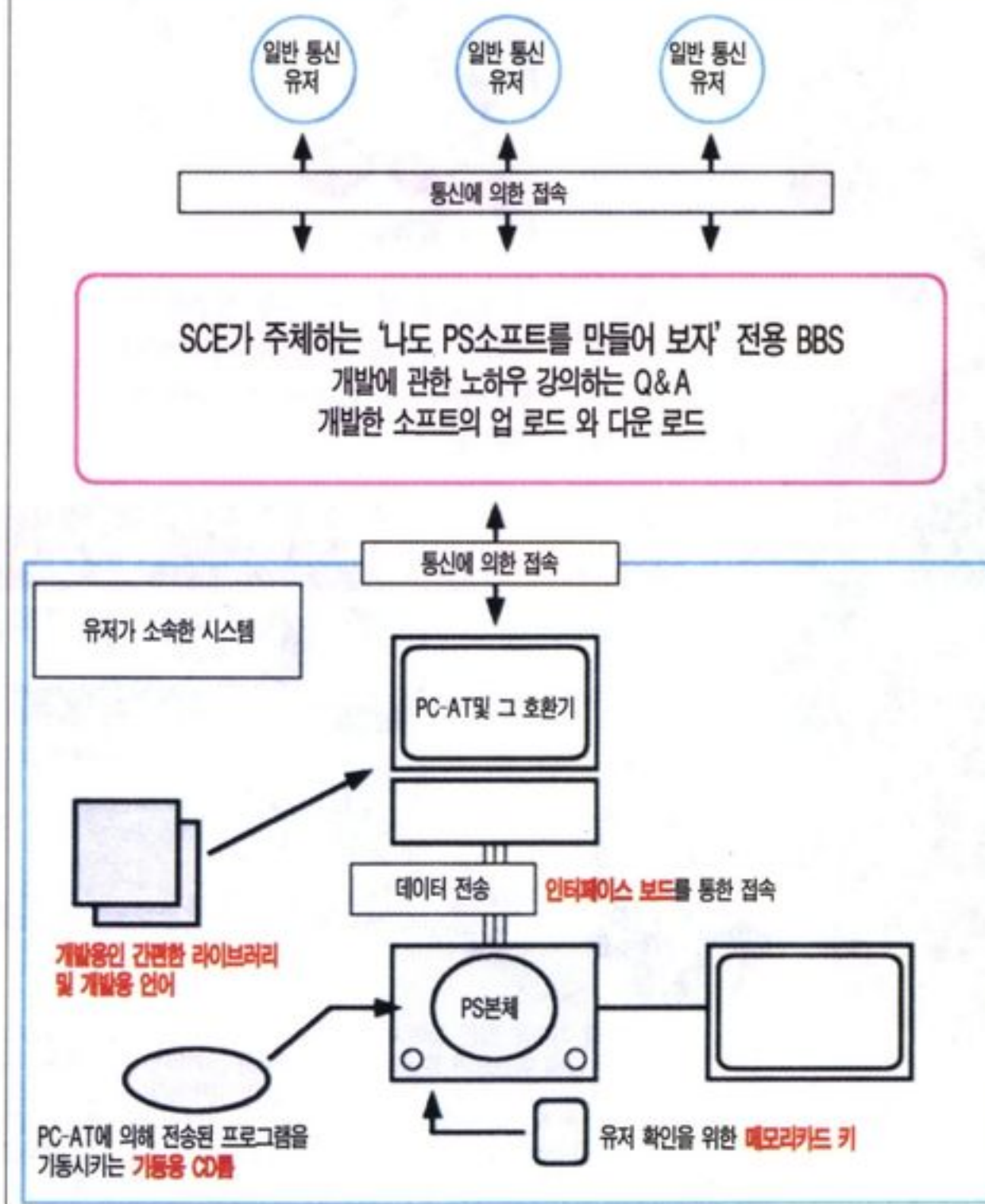
— 일본 유저에 극한—

위에 제시한 4가지 기본 툴은 개발에 필요한 최소한의 기술을 제공하는 것으로 앞서 말했던 라이브러리 등은 포함되어 있지 않으며 일반적으로 시판되는 소프트와는 좀 성질이 다르다고 할 수 있다.

따라서 '나도 PS 소프트를 만들어 보자' 를 구입한 2만명은 SCE가 주최하는 개발용 PC통신(BBS)으로 억세스하는 권한을 부여해주는 것이다. 이 BBS에서는 개발에 관한 여러가지 질문을 받아 지식과 정보를 제공하며 개발한 소프트나 추가 라이브러리를 서로 교환할 수 있는 환경을 지원하는 것이다. 이 환경은 서드파티에 주어지는 개발 환경과 같은 소위 서드파티가 시판된 소프트의 네트워크라면 '나도 PS 소프트를 만들어 보자' 는 자체적인 제작, 동일인 소프트 네트워크를 작성하려는 시도일지도 모르겠다.

마지막으로 간단히 요약하면 이 시스템에 의해 작성된 소프트는 결국 BBS 혹은 PC-AT의 프로피만으로밖에 응용될 수 없으며 그 가동에는「가동 디스크」와 그 가동 키를 해제하는「메모리카트 키」가 필요하기 때문에 실제로 구입한 2만명의 범위안에서만 네트워크할 수 있다는 결론이다.

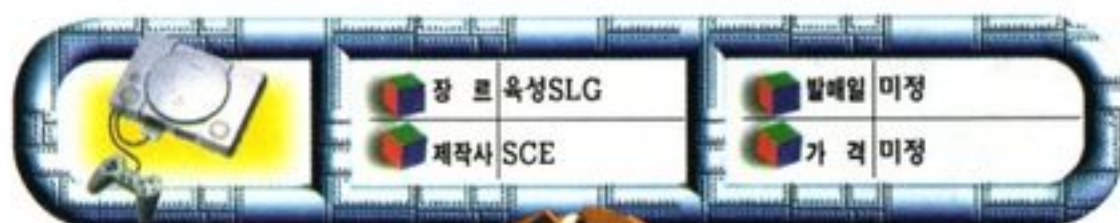
### '나도 PS소프트를 만들어 보자' 의 시스템

일반 통신 유저
일반 통신 유저
일반 통신 유저
통신에 의한 접속
SCE가 주체하는 '나도 PS소프트를 만들어 보자' 전용 BBS
개발에 관한 노하우 강의하는 Q&A
개발한 소프트의 업 로드 와 다운 로드
통신에 의한 접속
유저가 소속한 시스템
PC-AT및 그 호환기
데이터 전송
인터페이스 보드를 통한 접속
개발용인 간편한 라이브러리 및 개발용 언어
PS본체
PC-AT에 의해 전송된 프로그램을 기동시키는 기동용 CD롬
유저 확인을 위한 메모리카드 키

킹스필드3. PS만의 능력이 독창성으로 창출되었다

# 보모에서 광산일까지 못하는 게 없죠!

| 장르 | 육성SLG | 발매일 | 미정 |
| --- | --- | --- | --- |
| 제작사 | SCE | 가격 | 미정 |

# 프린세스 메이커 3

**이번호에는 「3」의 개발 진행 소식을 전한다. 특히 성숙미가 물씬 풍기는 14세 소녀의 그래픽과 아르바이트 등 최신 정보를 소개한다.**

## 아르바이트 모음

아버지의 교육방침이 엄격하기 때문인지 집안 형편이 어려운 것인지 용돈에서 수업료까지 원칙적으로 자신이 벌어 쓰지 않으면 안된다. 아르바이트 직종에는 기본적으로 9종류가 있지만 보수가 그렇게 좋은 편은 아니다. 돈벌이가 좋은 일은 고된 일이 대부분이고 손해 보는 일도 종종 발생한다. 또 스트레스 때문에 실수하게 되어 수입이 줄어들기도 하고 위험한 일을 당하게 되기도 한다. 경험이 적고 실행에 필요한 능력이 낮은 직종을 선택하면 실수를 저지르게 되는 일이 빈번해지므로 신중이 검토해야 할 것이다.

### 아르바이트 2 돈 계산이 서툴러선 곤란하겠죠! 점원

휴 돈계산은 골치아파

시장안 상점의 점원으로 일할 때 제일 필요한 것은 계산능력이다. 특히 점원일은 체력보다 지적능력이 상승할 수 있는 아르바이트라고 할 수 있는데 손님 중에는 계산을 확실하게 하는 사람만 있는 것이 아니므로 이점에 신경을 써야한다. 특히 강도가 등장할 수도 있다는 사실을 염두해 두자.

### 아르바이트 1 대지의 숨소리를 느끼며 농장

휴투성이가 되면서 열심히 일하는 꼬마 캐릭터의 모습이 애처롭다

농장일은 중노동에 가까운 힘든 일이기 때문에 스테미너가 필요하며 수확시기에는 흉작이나 풍작 등의 이벤트가 발생한다. 여자아이가 하기에는 결코 즐거운 일이 아니며 다른 일에 비해 강한 체력을 요하는 아르바이트이다. 농장일은 일만 확실하게 해주면 큰 폭으로 스테미너가 상승된다. 농사일이란 대자연과의 고된 싸움으로 이것만 잘 극복하면 수확물이라는 기쁨의 결실을 맛보게 된다. 하지만 일을 열심히 해도 말괄량이 짓을 하면 아르바이트비를 제대로 받을 수 없다.

## 앗! 이건 무슨 테스트?

프린세스 메이커3에는 무사 수행과 추수감사제가 없어졌다. 이 게임에 포인트라고 할 수 있는 이벤트가 없어진 것은 좀 서운한 일이지만 그대신 공부라는 스케줄 행동이 강화되었다. 2개월 이상 장기간 행동이 이어질 때도 있고 단식 도장과 교회 이외의 교실에서는 정기적인 테스트가 행해진다. 테스트의 구체적인 내용은 아직 밝혀지지 않았지만 아이의 장래를 좌우하는 빅이벤트라는 것만은 확실하다. 또 공부할 때에는 라이벌이 등장해 도전장을 보내오기도 한다고 하는데…

## 아르바이트 3 앞치마를 두르고 가정부

책임감있게 일을 하면 도덕성이 상승하는 아르바이트이다

귀족의 저택에서 가정부로 일하는 아르바이트는 다른 집의 일이기 때문에 책임감이 필요하다. 특히 귀족의 저택에는 호화 장신구와 보석, 특히 값비싼 미술품으로 가득하기 때문에 도둑들의 표적이 될 수 있으니 집보기에 신경을 써서 주인집에 손해를 끼지는 일이 없도록 하자.

## 아르바이트 4 아이 돌보는 일은 장난이 아니죠! 보 모

탁아소에서 유아들을 돌보는 이 아르바이트는 인내심이 가장 많이 요구되는 일이다. 사정없이 울어대는 아이들과 천방지축 제멋대로 행동하는 아이들 틈에서 스트레스가 쌓이는 것은 당연. 하지만 아이들이 따르기 시작하면 보모일처럼 보람있는 일도 없다.

## 아르바이트 5 막장일은 아무나 하는 게 아니죠! 광 산

막장에 들어가 제일 깊은 곳에서 채굴 작업을 하는 이 일은 소위 3D직종 에 속하는 일로 아르바이트 중에서도 가장 고된일이라고 할 수 있다. 하지만 일이 힘든 만큼 보수도 꽤 좋은 편이라 단시간에 많은 벌고자 하는 사람에게 적당하다. 다만 낙반 등의 위험이 늘 도사리고 있으니 안전에 유의하자.

difficult, dangerous, dirty가 뜻하는 어렵고 위험하고 더러운일로 대부분의 사람들이 꺼려하는 직업

## 아르바이트 6 밤에는 정신없이 바빠요! 술 집

술집 점원으로 일할 때 가장 조심해야 할 것은 술취한 사람들의 행동이다. 상대하는 손님 대부분이 술취해 있어 때때로 치근덕거리며 귀찮게 구는 사람이 있는 반면 팁을 많이 주는 호탕한 손님도 있다.

## 길어진 머리로 성숙미를 연출

패러미터의 하나인 매력은 연령과 관계된 것으로 아이였을 때는 귀염성으로 평가되고 성인이 되면 여자다운 매력이 중시된다. 긴 머리는 역시 성숙한 여인의 트레이드 마크인가!

이 게임에는 지력, 체력, 도덕성 등과 요리, 검도 등 다양한 것들의 능력치가 수치로 표시된다

11세 12세

머리가 길어져 한결 어른스런 분위기가 풍긴다

## 바캉스 이벤트의 사계

바쁜 일과로 지친 몸과 스트레스로 인한 정신적인 피로를 재충전하는데 있어 바캉스는 상당히 중요한

봄 총천연색의 꽃밭에서 휴가를 보내는 것은 스트레스를 해소시키는데 큰 효과가 있다. 전작에서는 이 봄 바캉스에서 별다른 변화는 볼 수 없었지만 「3」에서는 무슨 변화가 일어날지도…

여름 매년 다양하게 변화하는 계절 그래픽은 거의 환상에 가까울 정도로 아름답다. 시원한 야자수 아래서 잡아 보는 포즈, 매년 여름 바캉스를 가지 않고는 못견딜 것이다

가을 풍성한 수확의 계절이 근사하게 그래픽되었다. 알이 굵은 포도송이에서 단물이 듬뿍 배어나올 것만 같다. 역시 가을 여행은 산이 최고라는 감탄사가 흘러나온다

겨울 하얗게 뒤덮힌 대지 위에 새파란 하늘, 그 위에서 춤추는 요정들과 보내는 즐거운 시간들

# 중국 역대 최고의 영웅들과 어깨를 나란히!

| 장 르 | SLG | 발매일 | 96년 2월 23일 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 이매지니어 | 가 격 | 5,800엔 |

## 승룡삼국연의

**장대한 중국 역사 중에서도 가장 두드러지는 삼국시대. 도원 결의와 유비와 간세의 효웅 조조, 양자강 건너편에서 때를 기다리는 손권, 과연 이 삼국시대를 평정할 인물은 누구인가?**

### 리얼타임 SLG는 빠른 판단력을 요구한다

이 게임은 시뮬레이션에서 흔하게 볼 수 있는 턴제를 배제하고 리얼타임이 채택되어 있으며 화면은 쿼터 뷰 형식을 취하고 있다. 리얼타임으로 인해 적의 요새를 공략하는 사이에 자국이 공격을 받기도 하고 반대로 적의 책략을 간파해 텅 비어 있는 적 기지를 역습해 공략하는 등 지금까지는 있을 수 없었던 전략이 사용된다. 특히 이 게임에서 속전속결을 지향하는 빠른 판단력이 무엇보다 필요하며 시간 흐름의 속도는 자신이 조정할 수 있어 숙련자는 초스피드로 자신의 실력을 행사할 수 있다.

이외에 게임 중에는 여러명의 장군들이 등장하는데 이들에게는 전투와 내정 등 4종류의 능력이 설정된다.

선택할 수 있는 4종류의 시나리오

#### 시나리오 1: 185년

팽창일로에 있는 한왕조, 그러나 내정 조직들의 권력타툼으로 정국은 혼란에 빠지고 이들을 징벌하기 위해 장각이 등장 황건의 난을 일으킨다.

#### 시나리오 2: 189년

하진이 실권을 잡자 또다시 왕조에서는 권력 투쟁이 재현되고 하진은 반대파인 동탁을 처치하려하다 오히려 암살당하고 만다. 그 후 동탁도 여포에게 살해되고 세계는 무정부 상태에 빠지게 된다.

#### 시나리오 3: 195년

조조는 여포의 부대를 전멸시키고 여포를 처형한다. 유비와 원소의 동 맹에 격분한 조조는 더욱 잔악한 공격을 감행하고 그러던 중 애소는 병사하고 조조는 삼국을 통일한다.

#### 시나리오 4: 209년

공명을 만나 전략을 강화하는 유비, 그 무렵 천하를 거의 손안에 넣었던 조조가 적벽 대전에서 참패하게 되면서 삼국시대 영웅들의 이야기는 시작된다.

### 리얼타임에 대응하는 임관제도

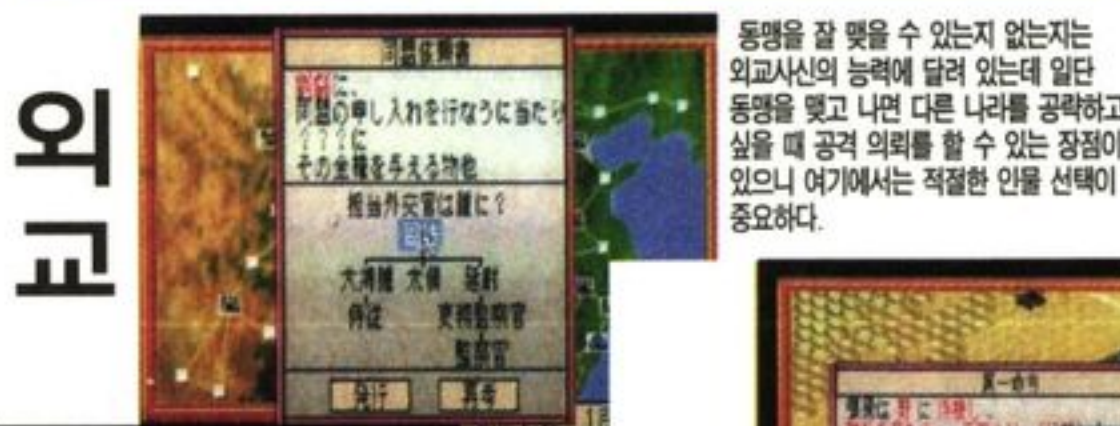
이 게임의 내각은 외교부와 내정부로 분류되어 역할이 분담되는데 이것에서 파생되는 직무가 세밀하고 다양하게 설정되어 있다. 제일 처음은 유명한 장군들을 정부 각 부처에 임관하는 것에서 시작되는데 이 점에 있어서는 각자 인물들의 개성을 고려해 인재를 등용하지 않으면 각부처에 전혀 도움이 안되는 경우가 있다. 예를 들어 전투 자체는 서툴러도 신병기 개발 등 간접적으로 군대를 강화시키는 인재가 있기 때문이다.

직명을 선택해 클릭하면 그 직무 내용이 상세히 제시된다. 여기서는 뛰어난 공적을 올린 장군에게 봉녹(나라에서 관직자에게 봉급으로 주던 곡식이나 돈 따위의 총칭)을 내려주자

전투중에도 병기 개발은 계속 진행되므로 타이밍만 좋으면 전투중의 병사들의 방어력을 높일 수 있다

### 멀티 이벤트

적 요새를 공략하는 도중에 타 군대에 추격당하기도 하고 운이 없으면 강력한 적 군대의 침공을 받아 자국이 추풍낙엽과 같은 운명에 처하게도 된다.

### 완벽한 쿼터 뷰 실현

**외교**

동맹을 잘 맺을 수 있는지 없는지는 외교사신의 능력에 달려 있는데 일단 동맹을 맺고 나면 다른 나라를 공략하고 싶을 때 공격 의뢰를 할 수 있는 장점이 있으니 여기에서는 적절한 인물 선택이 중요하다.

**전쟁**

전쟁에서는 각 부대로 명령서를 보낸다고 하는 참신한 시스템이 채택되어 있다. 전투는 단어를 선택해 명령서를 작성하는 것 뿐으로 전투 명령서가 일단 시효되면 뒷일은 임명된 장군에 의해 진행된다

**내정**

플레이어가 실재 지시를 내리는 경우는 거의 없다. 다만 적재적소에 알맞은 인물을 임명할 책임이 있을 뿐이다

# 납치된 아이돌 그룹 밀키 돌스를 찾아!

| 장 르 | 슈팅 | 발매일 | 96년 6월 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 반다이 | 가 격 | 6,800엔 |

# 마크로스 VF-X

**고속 비행으로 전투기가 미사일을 피해 순식간에 배트로이드로 변형되는 연출은 간담이 서늘할 정도로 짜릿함을 느끼게 해준다. 바로 이런 느낌이 마크로스를 생각하면 제일 먼저 떠오르는 주된 이미지라고 할 수 있다. 수십만명에 달하는 팬을 확보한 마크로스, 이번 PS로의 이식에서는 어떤 참신한 변화로 마크로스 팬들 앞에 선보일 것인지 기대된다.**

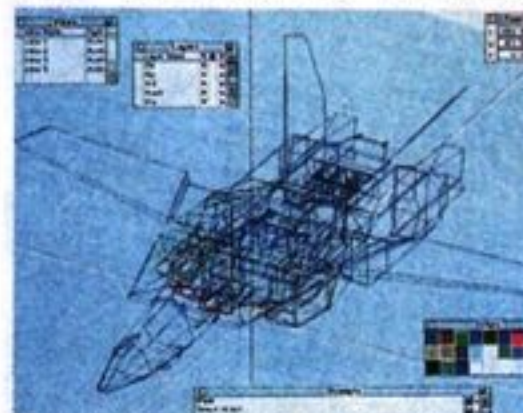
### 기본 컨셉트

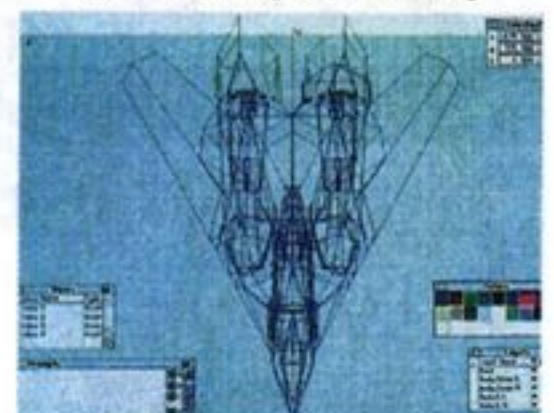
이 게임의 기본 컨셉트를 살펴보면 우선 전투신에 있어서의 상쾌한 스릴감 재현이다. 시점은 보통의 다른 3D 게임과 같이 자기의 배후 시점으로 진행되지만 전투기를 변형시키면 시점이 변경된다. 이러한 마크로스 PS용 기법은 애니메이션에서의 카메라 조작과 같은 감각으로 발키리 주위를 자유롭게 비행하도록 지원하는 것이다.

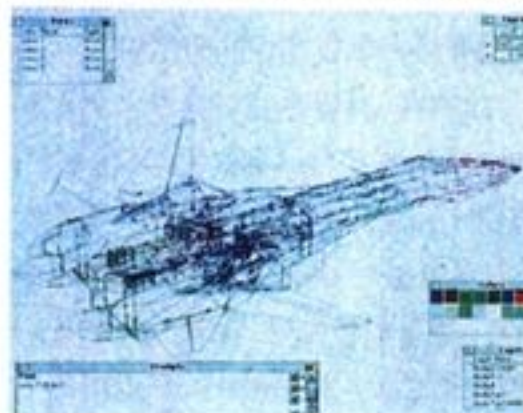
### 6기종의 역대 발키리 총출동

게임중에서 조종할 수 있는 것은 역대 발키리들인 VF-1, 4, 11, 17, 19, 22이다. 물론 모든 발키리는 TV나 OVA 등의 애니메이션판과 같이 완전 변형이 가능하다. 특히 VF-4는 이 게임을 위해 배틀로이드의 형태가 새롭게 디자인되었다.

배틀로이드로 변형해 건 포드로 공격 태세를 취하는 발키리

### VF-1(초시공요새 마크로스)

게임중의 시대로 보면 오래된 기체라고 할 수 있지만 여기서는 "X-Plus"라는 이름으로 파워 업되어 등장

### VF-17D(마크로스7)

스텔스 성능을 중시해 설계된 중무장형 기체. 기동성은 낮지만 공격력은 강해 보인다

### VF-19(마크로스 프러스)

"마크로스 플러스"에 등장한 YF-19의 정식 채택형. YF-21의 양산형인 VF-22도 등장한다

### 아이돌 그룹인 "밀키 돌스"를 구출하라!

마크로스하면 빼놓을 수 없는 것이 바로 노래이다.

"디지털미션"에서 노래를 담당한 것은 5명의 아이돌 그룹 「밀키 돌스」이다. 콘서트 중에 젠트라디에 의해 납치된 그녀들을 구출하는 것이 플레이어의 사명이 된다. 또한 그녀들이 납치 된 이유에는 스토리와 관련된 중대한 비밀이 있는 것 같다.

엔딩에서는 전작 마크로스의 성우가 이 게임을 위해 특별히 작곡한 신곡 "ONLY YOU"를 5인조 그룹 밀키 돌스가 부른다.

### 캐릭터 디자인은 미키모토 하루히코가 담당한다

MILKY Dolls No.6

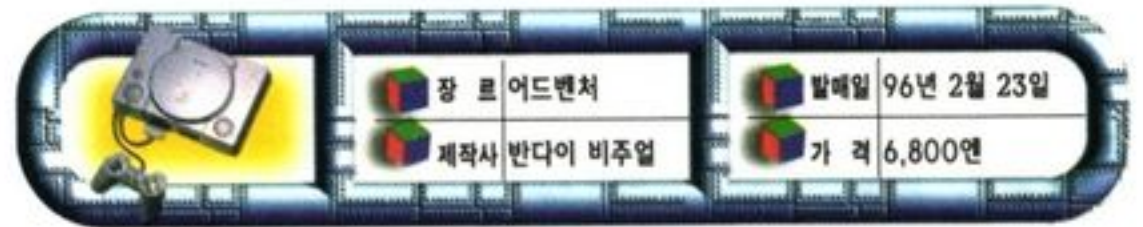
밀키 돌스는 스테이지 사이에 등장하는 애니메이션에도 출현하며 어쩌면 콘서트 장면 같은 것이 보여질 지도 모르겠다. 또 그녀들 중 누군가는 린 민메이와 관계가 있다는 소문도 있다

### 오프닝 무비에는 Fire Bomber의 노래가!

카와모리씨 스스로가 직접 콘티를 짰다고 하는 오프닝에는 백뮤직으로 마크로스7에 등장하는 Fire Bomber의 「TRY AGAIN」이 흐른다.

# 어드벤처의 골동품, PS로 그 진가를 확인한다

| 장 르 | 어드벤처 | 발매일 | 96년 2월 23일 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 반다이 비주얼 | 가 격 | 6,800엔 |

# RETURN TO ZORK 리턴 투 조크

**PC게임으로 그 명성을 자랑하는 어드벤처 게임인 「조크」가 드디어 플레이 스테이션에서 발매된다. PC게임에서는 도저히 상상할 수 없었던 드라마틱한 그래픽 비주얼과 수준높은 수수께끼들로 원전 어드벤처의 위상을 드높여 줄 것이다**

## 조크의 세계관

87년 PC로 발매된 이래 지금까지 꾸준한 인기를 끌고 있는 독특한 분위기를 가진 이 게임은 플레이 스테이션용이 10번째 작품이 된다. 「조크」는 본래 그래픽이 적고 커멘드도 표시되는 않는 소위 커멘드입력방식을 채택한 원전 어드벤처 게임이라고 할 수 있었다.

그러나 지금은 다르다! 비주얼의 대부분이 실사로 처리되었으며 일부는 CG로 조합해 보다 현장감이 살아있는 게임으로 변신한 것이다. 등장인물이나 음악 등도 보다 감각적으로 표현되어 드라마적인 요소가 물씬 배어나온다.

실사를 채택한 비주얼로 인해 게임의 자유도가 상승되었다

심도있게 게임을 즐기기 위해서는 무엇보다 대화가 중요하다

## 아이콘 사용을 마우스로!

「리턴 투 조크」에서는 대부분의 조작을 아이콘으로 한다. 커멘드 선택식이나 입력식이 아니기 때문에 게임을 진행시키는 동안 플레이어의 자유로운 착상이나 꼼꼼한 정보수집, 섬세하고 대담한 행동이 무엇보다 중요하다. 아이콘의 수나 종류에 따라 실행되는 행동도 변화하기 때문에 제일 처음에는 아무것도 할 수 없었던 장소에서도 다시 찾아갔을 때에는 완전히 다른 상황이 될 수도 있는 것이다. 또한 특정 아이콘이 추가되는 것으로 새로운 길이 열리게 되는 경우도 있다.

사용하는 아이콘과 상황에 따라 선택할 수 있는 행동이나 주인의 반응 등이 변한다

통상 아이콘 이외에도 캐릭터의 태도를 나타내는 아이콘도 있다

## 기본 아이콘 소개

여기에 소개하는 7개의 아이콘은 처음부터 선택할 수 있는 것으로 최초 자신이 갖게 되는 아이템으로 준비되어 있다. 물론 게임이 진행되면 입수되는 아이템 등에 따라 사용할 수 있는 커멘드도 변화된다.

중요한 대화를 놓치지 않기 위한 테이프 레코드. 빈틈없이 녹음해 두지 않으면…

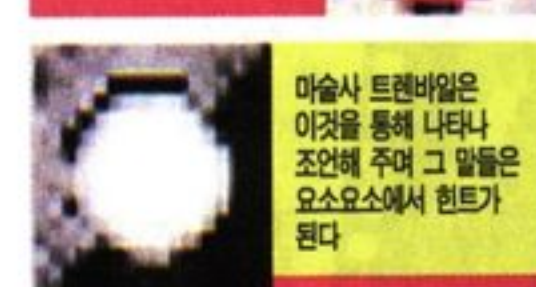
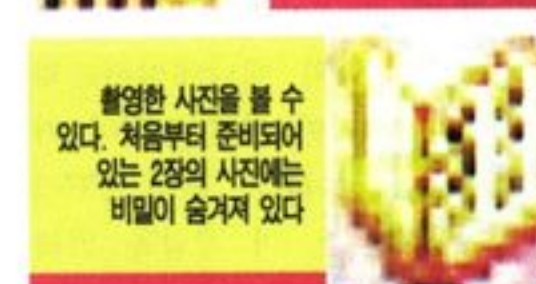
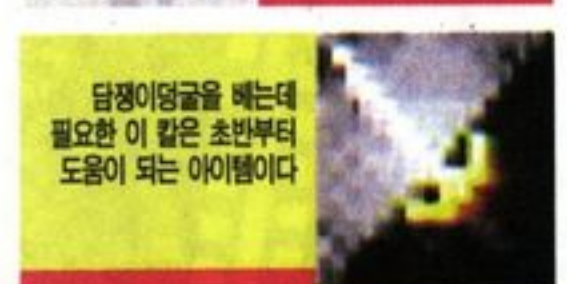
사용빈도수가 높은 지도. 이동한 장소는 오토 매핑되어 현재 위치가 점으로 표시된다

사진 촬영용 카메라. 촬영할 수 있는 것은 모두 사진으로 보관해 두자

촬영한 사진을 볼 수 있다. 처음부터 준비되어 있는 2장의 사진에는 비밀이 숨겨져 있다

담쟁이덩굴을 베는데 필요한 이 칼은 초반부터 도움이 되는 아이템이다

마술사 트렌바일은 이것을 통해 나타나 조언해 주며 그 말들은 요소요소에서 힌트가 된다

중요 아이템인 성냥. 기본적으로는 불을 붙이는 역할을 하지만 여러가지 장소에서 필수적으로 사용된다

커멘드는 우선 메인이 되는 아이콘이나 아이템을 선택해 그것을 어떻게 사용할 것인지 결정한다. 하지만 선택할 수 있는 아이콘 중에는 취소할 수 없는 것도 있으니 신중하게 생각하고 실행하는 것이 중요하다.

마지막으로 의미가 없는 아이콘이라도 선택하는 장소나 상황에 따라 큰 변화를 가져올 수 있다는 점을 꼭 기억해 두자!

## 질과 양으로 승부하는 60가지의 수수께끼

게임 전체의 수수께끼는 약 60 종류. 이것도 어디까지나 수수께끼 자체만을 헤아린 것으로 이 게임의 진가를 확인하기 위해서는 훨씬 더 많은 행동이나 두뇌를 요하는 사건들과 접하게 될 것이다.

이러한 사건의 실마리는 어디에선가 힌트가 되는 아이템이나 주인공 캐릭터의 말과 행동으로 해결할 수 있다. 그렇기 때문에 이 게임에서는 주인공과 대화하는 등장인물들의 조언과 대사들을 테이프 레코드에 빠짐없이 녹음해 두었다가 되풀이 해서 듣는 것이 중요하다. 다만 여기서 한가지 짚고 넘어가야 할 것은 모든 등장 캐릭터들이 사실만을 일러주는 것이 아니라는 것이다. 또한 대사에 있어서도 뭔가 부조리가 느껴지는 부분도 있을 수 있으니 그런 점을 요령있게 파악해야 할 필요가 있다.

그럼 대체 이 게임에서 흩어져 있는 무수한 수수께끼들은 어떠한 형태로 등장하며 그 해결 방법은 무엇인지 간단하게 예를 들어 살펴보자

우선 스타트 지점에서 제일 먼저 나타나는 것은 등대로 이 주위를 샅샅이 살펴보자. 그러면 여기에서 여러장의 나무판과 덩굴풀을 발견하게 될 것이다. 이때 나이프 아이콘을 선택해 풀을 베어버린 후 잘라놓은 풀들을 주워 나무판 조각에 담아 가자. 이렇게 풀과 나무를 조합하지 않으면…

## 할 수 있는 일과 해두어야 할 일

「조크」는 클리어할 때 득점에 따른 성적표가 나오는 것으로 유명하지만 이 점수 평가는 조금 까다롭다고 할 수 있다.

이 평가 점수는 바른 행동을 했을 때나 수수께끼를 풀었을 때에 점수가 가산된다. 구체적으로 말해 그 바른 행동이란 것은 해두어야 할 일을 착실하게 이행하는 것인데 여기서 뜻하는 해두어야 할 일이란 예를 들어 게임 개시 시점에서 제일 좋은 풀을 캐낸다거나 등대에서 뗏목을 만드는 것 등이다. 그 이외도 앞으로 일어날 사건에 관련되는 등대에서의 대화나 테이프 레코드의 녹음 등도 포함되어 있다. 또한 「조크」의 험난한 세계를 체험하고 싶다면 한번쯤 남쪽으로 난 길을 가보는 것도 나쁘진 않을 것이다.

이 게임은 「조크」의 세계를 현실과 같은 다양한 행동으로 옮기는 것이 필요한데, 예를 들어 의미없는 아이템을 줍는다든지 별로 중요하지 않은 장소를 촬영해 둔다든지 다른 집에서 물건을 훔쳐낸다든지 등장인물을 칼로 찌르는 행동들이 바로 이런 것들이다. 하지만 이러한 행동들은 항상 「조크」의 세계에 있는 경찰이 지켜보고 있으니 거칠은 행동은 피하는 것이 좋을 지도 모르겠다.

### 해두지 않으면 안되는 일?!

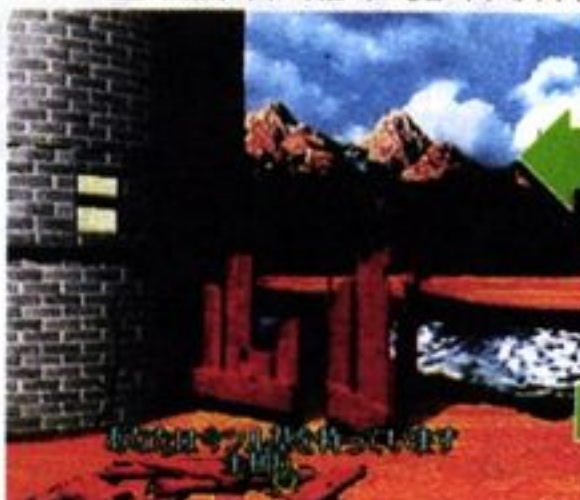
처음에 등대를 찾아갔을 때 흥미있는 태도로 이야기를 걸어 보면 여러가지 중요한 정보를 얻을 수 있다. 여기에서의 대화는 무척 중요한 것으로 반드시 녹음을 해서 다시 듣도록 하자.

당분간은 등대에 다시 돌아올 수 없으니 사진속 인물과의 대화를 무심히 흘려버려서는 안된다

등대에서 내려다보는 풍경. 경치만 감상하지 말고 여기에서도 무엇인가 중요한 것은 없는지 살펴보자

남쪽으로 나있는 길은 위험한 일들로 가득차 있다. 그래도 한번쯤 가보고 싶다면…

최초의 수수께끼가 숨어있는 등대의 안쪽

등대 안쪽에는 얼핏 보기에 덩굴풀을 베어버리자. 그것을 나무판까지 가지고 가 판과 함께 풀을 조합시키면 뗏목을 얻을 수 있게 되니 그것을 타고 강을 따라 내려가자

칼을 사용해 덩굴풀을 베어버리자. 그것을 나무판까지 가지고 가 판과 함께 풀을 조합시키면 뗏목을 얻을 수 있게 되니 그것을 타고 강을 따라 내려가자. 등대 안쪽에는 얼핏 보기에 별 필요가 없어 보이는 아이템이 몇개 있다. 그러나 이러한 경우에도 신중하게 관찰할 필요가 있다

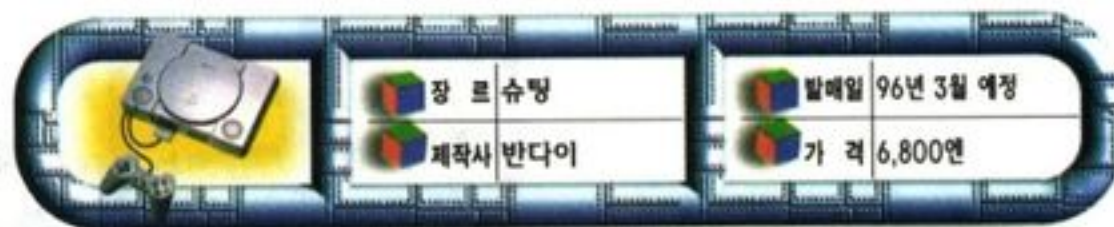
거울을 통해 마술사 트렌바일로부터 힌트를 얻을 수 있다

무의미한 장소의 스냅사진 촬영

등장인물을 칼로 찔러 죽이는 행동도 할 수 있긴 하지만…

| | | | |
|---|---|---|---|
| 장르 | 슈팅 | 발매일 | 96년 3월 예정 |
| 제작사 | 반다이 | 가격 | 6,800엔 |

## 1년 전쟁 재조명의 최신 버전

# 기동전사건담 Ver 2.0

**지난호의 특보 소식에 이어 이번호에는 전작에서 파워 업된 점을 집중 체크하고 변경된 전투 시스템을 각 스테이지의 화면 사진과 함께 공개한다.**

## 최신 무비와 스테이지까지 모든 것이 새로워졌다

### 화면사진으로 본 전작에서의 개량점

화면사진을 보면 알 수 있겠지만 전작의 콕 피트 내부와 스테이지 묘사가 전작에 비해 놀랄 정도로 파워 업됐다. Ver 2.0에서는 보스인 자크의 외형적인 모습뿐만 아니라 움직임까지 리얼해 졌으며 아군의 지원이나 기지 공략 작전, 시가전 등도 더욱 실감나게 연출되었다.

무비에 캐릭터 얼굴이 나타난다

**건캐논 엄호**

건캐논이나 빔으로 지원해 준다. 더욱 믿음직해진 건캐논

**기지공략작전**

출현하는 적 모빌슈츠를 쳐부수는 것 외에도 전체적으로 작전성이 강화됐다

**전함과의 전투**

모빌슈츠뿐만 아니라 전함과의 전투도 추가되었다. 함대 동력부 집중 공략!

### 스테이지 7까지의 스토리와 변경사항

### ST1 루나츠

이 스테이지에서는 자크, 구자크, 샤아자크가 등장한다. 구자크는 무장을 하고 있지 않아 숄더 태클로 공격해 온다.

이 스테이지에서는 우주공간이 무대로 전작과 같이 암흑 속이긴 하지만 태양이나 코로니 등이 화면에 희미하게 비춰지는 것을 보면 전체적으로 조금 밝아진 것같다.

CG무비에서는 건담이 자크의 동력 파이프를 잡아 뜯거나 빔 샤

자크의 리얼함과 태양 광선에 주목하자

벨로 자크를 두동강 내는 사이드7 에서의 전투가 완전 재현되며 그 다음은 루나츠의 전투로 이어진다

## ST2 대기권 돌입

건담 후방에 있는 화이트베이스를 엄호하는 것이 목적으로 두대의 자크로부터 화이트베이스를 지키며 자크를 공격한다. 일정시간 엄호에 성공하면 화이트베이스는 대기권 돌입을 개시하며 화이트베이스가 격침되면 게임오버 된다. 또한 클리어 후의 비주얼은 건담이 대기권에 돌입하는 신으로 화면 효과는 전작보다도 원작에 가깝다고 할 수 있다.

자크의 공격으로부터 화이트베이스를 엄호

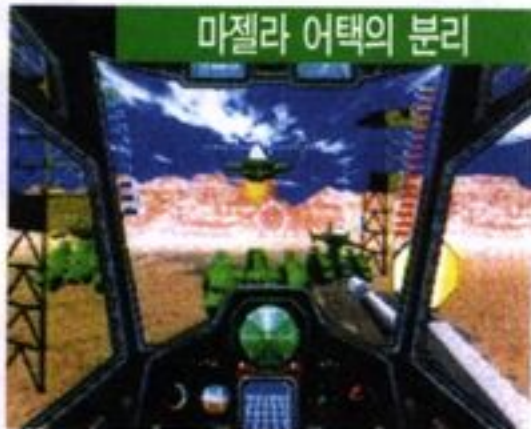
## ST3 가르마 자비

상공에서 도프 편대가 습격해오는 스테이지로 스테이지 내에 배치된 건조물 위로 올라가 도프와 같은 고도선상에서 전투하게 된다. 또 지상에서는 마젤라 어택이 시작되며 도프와의 전투에 도움이 되는 건물이 지상전에서도 유용하게 쓰인다. 건물은 적의 공격을 피하는 방패막이 되기도 하지만 적의 출현을 신속히 감지하기 어려우며 이동하기에 불편하다. 또한 다수의 적으로부터 협공을 당할 수도 있다. 스테이지 최후에는 가우와의 전투로 가우의 동력부 등 특정 부분을 공격하는 것이 유리하다.

이 스테이지에 등장하는 마젤라 어택은 분리되지 않으나 시가지에서의 전투가 되기 때문에 상당한 고전이 예상된다

## ST4 아참리더

마젤라 어택과 자크가 지키고 있는 중앙아시아에 위치한 지온의 채굴기지를 공략하는 스테이지로 기지 내에는 포대도 배치되어 있다. 이 스테이지에서는 경비망을 피해 중앙 사령탑을 파괴하지 않으면 마젤라 어택과 자크가 계속 출현한다. 화면사진을 보면 알 수 있듯이 마젤라 어택은 마젤라 톱과 마젤라 베이스로 분리되어 공격해 온다. 기지사령부를 파괴한 후에는 보스인 아잠 리더가 등장한다.

마젤라 어택의 분리

마젤라 톱과 마젤라 베이스로 분리. 공중과 지상으로의 2중 공격이…

## ST5 란바 랄

이 스테이지는 사막이 무대로 모래바람에 의해 시야가 가려져 먼 곳의 사물을 확인하기 힘들며 여기에 미노프스키 입자에 의해 전파장해가 일어나 레이더 기능이 상실되는 최악의 상태에서 그프와의 전투가 진행된다. 이 스테이지에서는 카이가 탑승한 건캐논이 엄호해 준다. 클리어 후의 데모에서는 건담이 그프의 팔을 잘라내는 명장면을 감상할 수 있다.

모래바람이 너무 강해 물체를 식별하는 데에 어려움이 있다

## ST6 검은 3연성

검은 3연성이라고 불리우는 가이아, 오르데가, 마슈 3대의 돔과의 전투로 암흑 속에서 화이트 베이스가 발하는 조준탄의 불빛에 의지한다. 또한 이 스테이지는 산림지대로 나무가 밀집해 있는 블럭에 돌입하면 레이더가 작동하지 않는다. 전작은 돔 3대가 흩어져 공격했었으나 이번에는 돔 3대가 원작과 같이 제트 스트림 어택이라는 콤비네이션을 구사해 온다.

CG무비에서는 제트 스트림 어택을 재현! 가이아기를 발판으로 하는 장면이나 미데아 수송기가 돌진해 오는 신 등 볼만한 것이 가득하다.

## ST7 대서양

수중에서의 전투는 전작과 같이 빔 라이플의 위력이 저하되어 발칸포와 바주카포의 사용이 불가능하며 건담의 움직임도 둔해진다. 수중에서의 새로운 적은 유콘. 폭뢰를 낙하시키거나 어뢰를 쏘아 공격해 온다. 전작에서는 스테이지의 색깔이 전체적으로 비슷했으나 이번에는 수심에 따라 푸른색의 농도에 차이를 두어 더 리얼하게 수중속 분위기를 연출했다.

공포의 수중전! 여기에서는 움직임이 둔해질 뿐만 아니라 라이플의 위력도 떨어진다. 더욱이 잠수함인 유콘도 등장하기 때문에 치열한 격투가 예상되는 스테이지

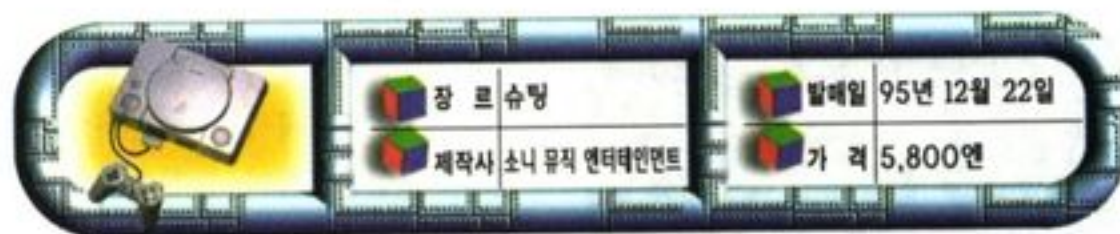
돔 3대와 제트 스트림 어택

돔 3대를 연결하는 방법, 공격 태세, 움직임 등은 제트 스트림 어택을 연상케한다

## 팬들이 열망했던 지온군 모드

지온군 모드의 최종 스테이지인 [아 바오아 크]에서 플레이어는 샤아가 되고 샤아 전용 자크, 겔그그, 지온그 중에서 출격할 모빌슈츠를 결정해 건담과 싸우게 된다. 자크는 머신 건, 히트 호크가 무기가 되며 겔그그는 빔 라이플, 빔 사벨이 무기가 되고 지온그는 몸에 달린 메가 입자포가 무기가 된다. 성능면에서는 자크는 건담 보다 이동 스피드가 느리며 겔그그는 건담과 같은 스피드, 지온그는 건담 보다도 빠른 이동을 할 수 있지만 방어가 어려워 진다는 단점이 있다. 조작은 기본적으로 건담과 동일하며 건담을 쓰러트리면 스테이지 클리어가 된다.

지온그의 팔과 머리가 공격에 사용되는지 아직은 미정

| 장르 | 슈팅 | 발매일 | 95년 12월 22일 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 소니 뮤직 엔터테인먼트 | 가격 | 5,800엔 |

**PC게임의 명작으로 불리우는 「레밍스」가 3D로 진화해 플레이 스테이션에 등장한다. 이 게임은 수많은 장애물을 멋지게 피해 레밍스의 집단 자살을 저지하는 것도 좋지만 자폭 모드를 사용해 환상적인 자폭신을 감상하면서 죽어가는 것도 그리 나쁘진 않을 것이다**

레밍스의 환상적인 자폭신을 다시한번!

# 3D 레밍스

## 레밍스 세계를 재현!

「레밍스」는 PC게임으로 인기를 누렸던 액션 배틀 게임이다.

여기서 나오는 레밍스는 쥐의 일종으로 플레이어는 레밍스 종족을 보존시키기 위한 임무를 띠고 일정 수의 레밍이 번식된 시점에서 돌연 무리를 지어 물속에 뛰어들어 집단 자살을 하기도 하는 이 황당한 레밍스의 행동을 저지하는 것이다.

이 게임이 호평을 받았던 원인은 배틀의 재미와 레밍의 귀여운 행동 외에도 플레이어가 게임을 포기하는 경우의 자폭 모드도 한몫을 단단히 하고 있다.

레밍이 집단으로 계속해서 비명을 지르며 뛰어 다니는 그 모습은 배틀 장르에서는 느낄 수 없는 색다른 쾌감을 느끼게 해준다.

전작에서는 스테이지를 쉽게 클리어할 수 있는데도 불구하고 자폭만을 즐기는 플레이어가 있을 정도로 자폭 장면이 상당히 인상적이었다

이번 작품에서는 모든 것이 3D로 바뀌었으며 그것과 함께 선택할 수 있는 행동이나 일부 커멘드 등도 변경 되었다

## 레밍의 조작을 마스터하자!

이 게임은 보기보다 마스트하기 쉽지 않은 게임이다.

우선 중요한 조작방법과 화면 오른쪽에 나열된 기본적인 아이콘을 설명하기로 하자

**다리**:가장 사용빈도수가 많고 중요한 아이콘은 다리라고 할 수 있는데 이것은 레밍들의 움직임을 일시 정지시킬 수 있는 포즈기능이 있다. 이 포즈를 건 상태에서 필드의 구성을 확인해 레밍들을 어떻게 조작할 것인지 생각해 두어야 한다.

**폭탄**:이것은 「레밍스」의 명물인 자폭모드의 스위치이다. 이것은 게임을 진행시켜 나가다 도저히 풀어 나갈 수 없는 상황에서 선택하면 모든 레밍이 다이너마이트처럼 연속적으로 튀어 오르며 폭파된다.

**카메라**:스테이지에 존재하는 4종류의 카메라를 교체할 수 있으며 카메라의 번호로 어디를 보고 있는지 알 수 있으니 요소요소에 배치해 두면 유용하다

**지도**:전체의 약도를 표시해 준다.

**시계**: 일반 종료 시간과 타임 업(연장시간)을 제시해 준다

구제할 수 없는 상황 등 클리어가 불가능한 상태에서는 주저하지 말고 폭탄 아이콘을 사용하자

1회에 1마리의 레밍밖에 명령을 내릴 수 없으며 명령을 내릴 수 있는 회수에도 제한이 있다

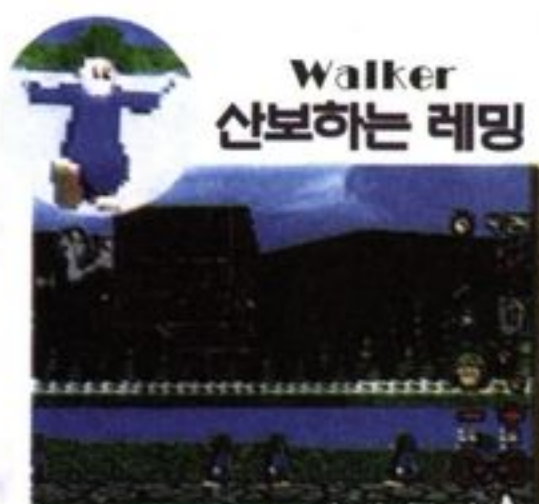
행동을 명령할 때에는 타이밍을 잘 맞추는 것도 상당히 중요하다

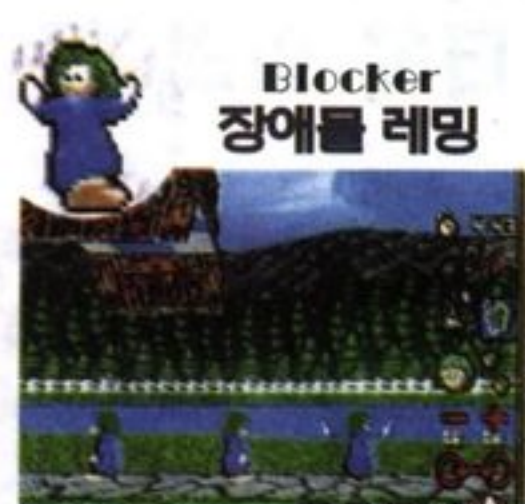
명령은 신속하고 정확하게, 성공하면 사진과 같이 무사히 레밍을 탈출시키게 된다

## 10종류의 레밍의 기본 액션

레밍들은 기본적으로 계속해서 앞으로 전진하기만 한다. 그렇기 때문에 플레이어는 레밍들의 움직임을 조작해 물 속에 뛰어 드는 레밍의 수를 최대한 줄여야 한다. 그러기 위해서는 어떤 레밍은 희생시켜 다른 레밍들을 무사히 탈출시켜야 하는 경우도 발생한다. 다시말해 이 희생 레밍은 정해진 탈출구로 갈 수 없는 경우 다이너마이트가 되어 다리 중간을 폭파시켜 다른 레밍의 탈출구가 되어 주는 것이다. 명령할 수 있는 액션은 모두 9개로 산보하는 레밍까지 합쳐 모두 10종류의 액션이 있는데 명령할 수 있는 액션은 크게 두가지로 나뉜다.

그 하나는 명령과 동시에 행동을 개시하는 것과 다른 하나는 한번 명령을 내리면 상황에 맞춰 행동해 주는 것이다. 하지만 여기에는 예외가 있는데, 다이너마이트가 되는 레밍은 명령을 내리고 나서 행동을 실행하기까지 인터벌이 발생한다.

### Walker 산보하는 레밍

아무것도 선택하지 않을 때의 상태로 장애물에 부딪히면 90도 또는 180도로 방향 전환을 한다

### Blocker 장애물 레밍

뒤에 따라오는 레밍들을 모두 180도 방향 전환시킨다. 장애물 등으로 방향이 전환된 경우나 진행을 중지하고 싶을 때 사용한다

### Turner 회전하는 레밍

뒤에 따라오는 레밍들 모두를 45도로 방향 전환시킨다. 장애물 레밍과 비슷하지만 사용빈도는 이것이 단연 우위이다

### Bomber 다이너마이트 레밍

레밍을 자폭시켜 장애물 등을 제거하는 데 사용된다. 자폭까지는 5초의 인터벌이 있다는 것을 염두해 두어야 한다

### Builder 건축사 레밍

판을 이용해 조금씩 간격을 두고 다리를 만들어 나간다. 일정한 나무판을 모두 설치하고 나면 보통의 산보하는 레밍으로 돌아온다

### Basher 구멍 뚫는 레밍

전방에 구멍을 뚫어 장애물을 완전히 제거해 간다. 다용도로 사용되는 커맨드지만 사용 시에 가장 위험부담이 크다

### Miner 광부 레밍

전방으로 비스듬히 구멍을 파간다. 파괴하기 힘든 장애물을 아래로부터 파나갈 때 사용되며 이것 역시 타이밍이 중요하다

### Digger 굴 파는 레밍

아래를 향해 곧바로 파나간다. 파지지 않는 장애물이나 한번 지면을 다 파고난 다음에는 산보하는 레밍으로 되돌아 온다

### Climbers 기어오르는 레밍

벽 등의 장애물을 줄기차게 기어오른다. 다만 행동을 제시한 레밍에 한해서 기어오를 수 있다

### Floaters 떠다니는 레밍

높은 곳에서도 안전하게 착지할 수 있다

## 5방향의 시점을 완벽하게 이용하자!

카메라는 모두 4개 준비되어 있으며 스테이지가 진행됨에 따라서 몇개의 카메라를 동시에 사용할 수 있게 된다. 그러나 이 4개의 카메라를 모두 사용해도 카메라의 크기에 따라서는 통과할 수 없는 장소가 있다. 이러한 장소에는 좌측에 늘어서 있는 아이콘 레밍의 얼굴을 클릭해 특정 레밍을 지정하자. 그러면 자신이 레밍이 되어 진행할 수 있게 된다. 다만 자신이 레밍이 되면 다른 레밍에게 행동 명령을 내릴 수가 없게 된다. 하지만 자신이 시점의 하나로서 선택한 레밍에게는 다양한 명령을 내릴 수 있다. 그렇기 때문에 레밍을 동시에 움직여야 할 경우에서는 활용할 수 없다.

이와 같이 5개의 시점과 다양한 액션을 능숙하게 사용하면 모든 스테이지를 클리어하는 것은 그리 어렵지 않을 것이다.

화면 오른쪽 아래의 화살표 마크는 특정 레밍을 데려올 수 있다

이것이 「레밍스」 제 5번째 시점. 레밍이 된 기분으로 플레이해 보자!

화면의 제일 오른쪽 아래의 막대기로 높이를 변경할 수 있다

게임 개시와 동시에 중요한 위치에 카메라를 배치해 두자!

# 와이드 TV 모드로 더욱 화려해진 무무별

| 장 르 | 액션 | 발매일 | 96년 봄 예정 |
| --- | --- | --- | --- |
| 제작사 | SCE | 가 격 | 5,800엔 |

# 점핑 플래쉬 2

**리얼한 낙하 감각과 독특한 세계관으로 일약 플레이 스테이션을 대표하는 소프트로 인정받은 점핑 플래쉬가 이번 「2」에서는 각종 새로운 시스템과 추가된 수중 스테이지로 로봇의 방수 기능을 실현했다.**

## 무무별을 돌려줘!

전작에서는 로봇을 쩔쩔매게 했던 아로하 남작이 무슨 사정인지 전화로 울먹이는 목소리를 내고 있다. 그가 전화하는 곳은 우주시 관청. 공포의 혹성에 사는 정체불명의 우주생물인 카피턴 스즈키가 무무별을 도려내어 병에 담아 가두었다는 것이다. 이러한 아로하 남작의 요청에 따라 다시 로봇이 출격하게 되는데…

무무별의 캐릭터

로비트

신캐릭터 카피턴 스즈키

### 캐릭터 소개

플레이어가 조작하는 것은 만능형 해충구제 머신으로 화약 불꽃이나 특수 무기, 3단 점프 등을 구사하게 된다. 구조 요청을 해온 아로하 남작은 아군이 되어줄지 아니면… 워낙 악명 높은 과학자라서 아직까지는 안심할 수 없다.

그리고 이번 「2」에서 새롭게 등장하는 정체불명의 캐릭터, 카피턴 스즈키는 맨마지막으로 처리해야할 강력한 적 캐릭터이다.

우주 공중전화로 구조 요청을 보내오는 아로하 남작

## 오프닝 무비

## 2 에서 진화된 것들

사진을 보면 알 수 있겠지만 일본풍의 다채로운 스테이지가 정말 동화속같이 예쁘게 꾸며져 있다. 게다가 이번에는 수중 스테이지가 생겼으며 물속에서의 부유 감각도 리얼하게 표현되었다.

콕피트에서는 화면 오른쪽에 낯익은 게이지가 있다. 이 게이지가 이번에는 전작에서 알아보기 힘들었던 3단 점프의 타이밍을 표시해 준다. 그외에 스테이지에 관련이 있는 훈장 시스템이라는 것이 추가되었다.

미국 도심지를 연상케하는 스테이지 비행선 위에도 탑승할 수 있다

이렇게 높은 곳에서 뛰어내려도 정말 아무렇지 않을까?

무무별 캐릭터가 "E"마크를 가지고 있다. 그들을 구조해 내며 스테이지를 클리어하자

**신 메타**
시야를 나누고 아이템이나 적의 표시를 확실하게 구분해 주며 세로 게이지가 샤프한 고성능 메타

**크라고로2**
네비게이트 로봇인 크마고로는 그의 형제뻘인 다른 로봇에 옵션으로 탑재되었다

### 훈장 시스템

이번 우주시 관청에서는 보다 좋은 우주 시민을 육성할 목적으로 표창제도를 추진하고 있다. 이 훈장 시스템은 플레이어가 우주시 관청의 모든 업무를 이해하고 적극적으로 협조하기를 바라는 의도로 채택에 대한 논란이 일고 있지만 어떤 관계자는 훈장의 남발은 우주 시정의 권위를 위축시킨다는 우려를 강조, 결사 반대를 하고 나섰다는데…

### 광시야 모드(와이드 TV)

이번「2」에서는 와이드 TV 모드가 탑재되었다. 통상 게임에서는 광시야 모드가 탑재된다고 해도 화면의 일정 부분을 커트할 때나 표시위치 변경으로 화면이 잘리는 등의 문제점이 있지만「2」의 와이드 TV 모드에서는 화면 표시가 확대되어 TV에 꼭 맞게 되어있지만 콕피트에서의 영상은 그 화면 크기에 따라 좌우로 확대되어 시원하고 상쾌한 느낌을 준다. 즉, 디스플레이에 맞춰 시야가 무한대로 확대된다고 할 수 있다. 이러한 원리에 의해 이번「점핑 플래쉬2」에서는 이제까지의 게임에서는 좀처럼 느낄 수 없었던 와이드 TV의 특전을 만끽할 수 있게 되었다.

### 딱총 아이템 등장!

「2」에서는 전작에 등장했던 방역로봇 성능이 파워 업되면서 새로운 아이템이 등장했는데 그것이 바로 '딱총'이다. 이것은 이제까지의 무기 아이템과는 달리 폭파 장면이 아름다운 영상과 함께 펼쳐지며 그 파편들에 의해 여기저기에 흩어져 있는 적들을 일소할 수 있는 매력 만점의 아이템인 것이다.

### 콕피트의 쾌속 지령

로비트V2의 콕피트에서는 그 액션을 보조하는 디스플레이 부분이 보다 강화되었다. 우선 그 방향을 표시하는 레이더 부분이 강화, 전작에서는 그 범위도 좁고 로비트의 산책 범위에 제한이 있었지만 이번 레이더는 그 행동 범위가 충분히 확대되었다. 또 그 아래에는 방향을 표시하는 컴퍼스도 장착되었다. 더욱이 로비트의 좋은 파트너인 게타 로봇인 크마고로도 버전 업되어 보다 즐겁게 공무집행을 할 수 있도록 백업해주고 있다.

자기가 향해 있는 방향이 표시되어 있으며 네비게이트 로봇인 크마고로도 여전히 건재하다

딱총을 터트리면 주위에 흩어져 있는 조무래기 캐릭터들을 일소하는 동시에 아름다운 영상을 감상할 수 있다

로비트의 특수 병기가 과연 수중에서도 위력을 발휘할 수 있을 것인지…

높은 탑과 같은 건물과 나선형의 발판이 있는 스테이지. 안개에 뒤덮인 느낌이다

거대한 유리병이 대량 주문 생산된다는 소문이?!

# PS 오리지널 사진 및 내용 공개

# 철권2

| 장 르 | 격투액션 | 발매일 | 96년 3월 29일 예정 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 남코 | 가 격 | 5,800엔 |

**드디어 PS용 화면을 공개한 남코의 '철권2'. 아케이드용 Ver.β를 베이스로 오리지널 요소를 추가하여 전작 '철권'에 비해 더 많은 기술과 새로운 캐릭터를 맛볼 수 있게 되었다. 완벽 이식을 향해 한발짝 한발짝 다가선 남코의 최신 정보를 보도록 하자.**

PS용과 아케이드용의 비교화면. 시스템11에 의한 이식으로 거의 차이가 없다고 해도 과언이 아니다

## 시스템11에 의한 완벽이식

아케이드용 철권2는 전작 철권과 같이 PS와 호환되는 시스템11을 사용하고 있다. 따라서 아케이드용의 그래픽과 기술을 그대로 PS로 이식해 아케이드용의 재미를 그대로 가정으로 옮겨 놓았다.

또한 이번 PS용의 기본이 되는 것은 '철권2 Ver.β'이다. 철권2 Ver.β는 먼저 나왔던 '철권2'의 게임 밸런스를 개량했다는 것이 가장 큰 차이점이라 할 수 있다. 즉 '철권2'의 모든 기술을 수정해 연속으로 함정에 빠뜨려 일방적으로 상대를 공격했던 기술을 최대한 배제시켜 기술과 기술로 승부를 낼 수 있도록 개량되었다.

아케이드용과 같이 초당 60플레임의 움직임을 재현

## 오프닝 & 엔딩 장면을 새롭게 구성

전작에서는 아케이드용에는 없었던 멋진 오프닝 데모가 화제의

캐릭터 선택화면도 완벽하게 재현

전작 '철권'과 같이 오리지널 오프닝도 들어갈 예정이라고 한다

전 캐릭터의 승리포즈도 완벽하게 재현

엔딩도 새롭게 구성될 예정이라고 하는데 전작 로우의 엔딩보다 더 근사해 질 지도…

초점이 되었다. 물론 철권2에도 PS용 오리지널 무비데모가 들어갈 예정이고 아케이드용의 헤이하치의 얼굴이 등장하는 데모도 수록될 예정이다. 또한 엔딩무비도 아케이드용에서 새롭게 개량된다. 지금 현재 상황에서는 처음에 그냥 선택할 수 있는 10명의 캐릭터에게만 해당되는 이야기지만 어쩌면 중간보스의 엔딩도 제작될지 모른다고…

## 팀을 이뤄 싸우는 팀배틀 모드

PS용 철권2의 오리지널 요소로서 팀배틀 모드가 첨가된다. 이 모드에서는 플레이어가 좋아하는 캐릭터로 팀을 이뤄 상대팀과 싸우는 모드이다. 팀편성은 최대 8명까지 설정이 가능하고 플레이어 대 플레이어뿐만 아니라 플레이어 대 CPU로 대전할 수 있다.

어려운 10단 컴보도 이 모드에서 연습하여 익힐 수 있다

쓰러져도 자동으로 일어나므로 기술을 익히는데 적합한 모드이다

## 연습모드에서 기술을 익히자!

PS용 철권2에서는 연습용 모드를 탑재하고 있다. 이것은 아무런 저항을 하지 않는 무적상태의 적을 두고 마음대로 기술을 연습하는 모드로 기술에 걸려 쓰러진 다음 자동적으로 일어나므로 연습에 전념할 수 있다.

## 대전모드도 건재

1 대 1의 보통 대전을 즐길 수 있는 VS모드도 준비되어 있다. 아직 자세하게 결정되어 있지 않지만 전작과 같이 핸디캡이나 제한시간, 키의 설정이 가능할 듯.

대전모드는 전작과 같은 형식으로 설정될 듯하다

## 중간보스는 아직미정

전작 철권에는 중간보스를 자신의 캐릭터로 자유롭게 사용하는 것이 가능했는데 이것은 철권2에서도 변함없이 사용될 것으로 예상된다. 아케이드용에서 사용되는 중간보스는 시한시스템이라고 해서 일정시간이 지나면 중간보스 캐릭터가 한 명씩 증가해 기간을 두고 사용할 수 있도록 되어 있었는데 PS용 철권2에서는 어떻게 될 것인지 아직 정해지지 않은 상태이다.

## 철권2의 기술사용장면 공개

전작에서 재등장하는 캐릭터들에게는 전작의 기술은 물론 새로운 기술이 대폭 추가됐다. 또한 전작과 같은 기술이더라도 기술의 위력이나 기술이 나오는 스피드가 변경되어 있고 캐릭터에 따라서는 새로운 연속기술로 구성되어 있는 캐릭터도 있다. 공개된 PS용 철권2에서는 잭의 '카타팔트 드로우'나 레이의 '봉황선풍각'과 같은 방어불능기술과 니나의 '관절기' 등이 완벽하게 이식되어 있다.

최대 8명까지 인원설정이 가능

패하면 다른 캐릭터로 상대에게 도전할 수 있다

팀을 구성할 때 가장 중요한 것은 자신있게 사용하는 캐릭터가 몇명이나 되나하는 것이다

전작과 같이 중간보스도 자유롭게 사용이 가능할 것인지…

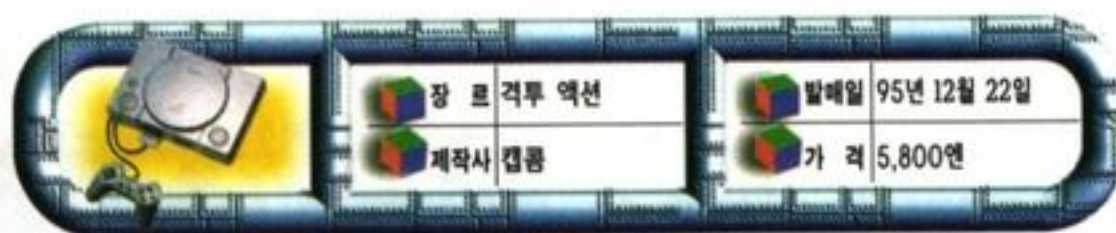
천사와 악마의 싸움도 재현될 것인가?

한손에 잡혀있는 상대를 멀리 하늘 위로 띄워올리는 잭의 필살기 '카타팔트 드로우'

레이의 방어 불능기술인 봉황선풍각

통상기에서 ZERO 콤보까지 연속기 올가이드

# 스트리트 화이터 ZERO

| | |
|---|---|
| 장르 | 격투 액션 |
| 제작사 | 캡콤 |
| 발매일 | 95년 12월 22일 |
| 가격 | 5,800엔 |

**이번호에서는 콘트롤러에서도 사용할 수 있는 연속기를 중심으로 10인 캐릭터의 기본적인 전투방법을 소개한다**

## 스화제로 캐릭터별 연속기

### 류

점프강킥⇨앉아약킥⇨중펀치⇨용권선풍각(↓↙←+강킥)
점프중펀치⇨약펀치⇨앉아약킥⇨중킥⇨파동권(↓↘→+펀치)
점프강킥⇨앉아약킥⇨서서약펀치⇨앉아중킥⇨파동권(↓↘→+펀치)
점프강킥⇨강펀치⇨진공용권선풍각 레벨3 (↓↙←↓↙ 강.중.약킥)
(그로기상태일때)점프강킥⇨앉아약킥⇨약펀치⇨앉아약킥⇨중킥⇨용권선풍각(↓↙←+킥)
점프 강펀치⇨앉아약펀치⇨서서강펀치⇨(강)파동권(↓↘→+강펀치)

점프강펀치 / 앉아약펀치 / 서서강펀치 / 파동권(강)

### 켄

점프강킥⇨앉아약킥⇨약펀치⇨앉아중킥⇨강킥
점프강킥⇨앉아약킥⇨중킥 (중발 2히트)
점프강킥⇨강펀치⇨강 승룡권 (→↓↘+강펀치)
점프강킥⇨앉아약킥⇨중펀치⇨(강) 용권선풍각 (↓↙←+강킥)
점프강킥⇨앉아약킥⇨강펀치⇨파동권 (↓↘→+펀치)
점프강킥⇨약펀치⇨앉아약킥⇨중킥 (1히트)
점프강킥⇨앉아약킥 *↘⇨중킥⇨강킥
점프약킥⇨앉아약킥⇨앉아중킥⇨(강) 파동권 (↓↘→+강펀치)

점프중킥 / 앉아약펀치 / 앉아약펀치 / 섬머솔트쉘

### 춘리

점프강킥⇨앉아약펀치⇨앉아중펀치⇨앉아강펀치
점프강킥⇨앉아약펀치⇨앉아중펀치⇨강 천승각 (↓모았다↑+강킥)
점프강킥⇨약펀치⇨중펀치⇨강 기공권 (←모았다→+강펀치)
점프강킥⇨앉아약펀치⇨앉아중펀치⇨강 기공권 (빠르게 입력) (←모았다→+강펀치)
점프강킥⇨앉아약펀치⇨앉아중펀치⇨앉아강킥
앉아약킥⇨강킥 또는 중킥
점프강킥⇨중펀치⇨기공장 (↓↘→↓↘→+펀치)
서서약펀치⇨서서약펀치⇨앉아약킥⇨앉아중킥

서서약펀치 / 서서약펀치 / 앉아약킥 / 앉아중킥

### 낫슈

점프강킥⇨앉아약펀치⇨앉아중펀치⇨강 써머(↓모았다↑+강킥)
점프강킥⇨앉아약펀치⇨중펀치⇨강펀치
점프강킥⇨앉아약펀치⇨강 써머 (↓모았다↑+강킥)
앉아약펀치⇨앉아중펀치⇨롤링소배트카니발 레벨3(→←→+킥)
점프강킥⇨앉아약펀치⇨중펀치⇨소닉붐 (←모았다→+펀치)
점프중킥⇨앉아약펀치⇨앉아약펀치⇨ 써머솔트쉘(↓모았다↑+킥)

점프중킥 / 앉아약펀치 / 앉아약펀치 / 섬머솔트쉘

## 아돈

점프강킥⇨앉아약킥⇨앉아강킥
점프강킥⇨앉아약킥⇨앉아중펀치
점프강킥⇨앉아약킥⇨앉아중펀치⇨앉아강킥

점프강킥⇨서서약펀치⇨강 라이징재규어 (↓↘→↗+강킥)
점프강킥⇨앉아약킥⇨서서중펀치⇨앉아강킥

점프강킥 앉아약킥 서서중펀치 앉아강킥

## 가이

점프강킥⇨앉아약킥⇨앉아중킥⇨강킥 또는 강 무신선풍각 (↓↙← →+강킥)
점프강킥⇨앉아약킥⇨중펀치⇨강펀치⇨→↓↘→+중킥
점프강킥⇨약펀치⇨약펀치⇨중펀치⇨강펀치⇨강킥
점프강킥⇨약펀치⇨앉아약킥⇨앉아중킥⇨앉아강킥

점프강킥⇨중킥⇨무신선풍각 (→↓↘→+킥)
점프강킥⇨약펀치⇨앉아약킥⇨무신선풍각 (↓↙←+킥)
약펀치⇨약펀치⇨중펀치⇨강펀치⇨강킥
점프강킥⇨앉아약킥⇨앉아중킥⇨그림자띄우기 (↓↘→+중킥+중킥)

점프강킥 앉아약킥 앉아중킥 그림자건지기

## 사가트

점프강킥⇨약펀치⇨타이거 블로우 (→↓↘+펀치)
점프강킥⇨앉아약킥⇨타이거 블로우 (→↓↘+펀치)
점프강킥⇨약펀치⇨앉아중킥⇨강 타이거 쇼트 (↓↘→+강펀치)
점프강킥⇨약펀치⇨중킥

점프강킥⇨앉아약킥⇨타이거 니 슬라이서 (↓↙←↓↙+킥)
서서약펀치⇨서서중펀치⇨앉아강킥
점프강킥⇨서서중펀치⇨강 타이거블로우 (→↓↘+강펀치)

점프강킥 서서중펀치 타이거브로우

## 로즈

점프강킥⇨앉아약킥⇨앉아중킥⇨앉아강킥
점프강킥⇨앉아약킥⇨앉아중킥⇨앉아강킥⇨약 소울스파크 (←↙↓↘+약펀치)

앉아약펀치⇨앉아중킥⇨앉아강킥
제로카운터 (지상가드중에←↙↓+펀치)⇨앉아중킥⇨앉아강킥

제로카운트 앉아중킥 앉아강킥

## 소돔

점프강킥⇨약킥⇨중킥⇨강킥
점프강킥⇨약킥⇨중킥⇨강킥⇨지옥 스크레이프 (→↓↘+펀치)
점프강킥⇨중펀치⇨강 지옥 스크레이프 (→↓↘+강손)

점프강킥⇨약킥⇨중킥⇨앉아중킥
서서약킥⇨서서중킥⇨서서강킥
점프중킥⇨서서약펀치⇨서서중펀치⇨서서강킥

점프중킥 서서약펀치 서서중펀치 서서강킥

## 버디

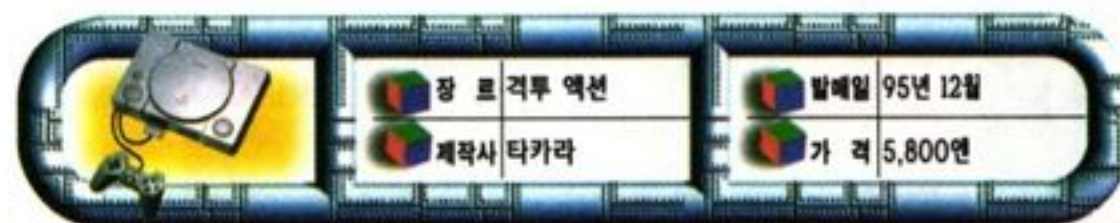
점프강킥⇨약킥⇨강펀치 (2히트)
점프강킥⇨약킥⇨앉아강킥

점프강킥⇨앉아강펀치⇨블루 헤드 (←모았다→+펀치)
점프약킥⇨서서약킥⇨앉아강펀치⇨블루 헤드 (←모았다→+펀치)

점프약킥 서서약킥 앉아강킥 블루헤드

# 숨겨진 비장의 카드 투신초필살기의 정체

| 장 르 | 격투 액션 | 발매일 | 95년 12월 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 타카라 | 가 격 | 5,800엔 |

# 투신전 2

**이번호에는 새롭게 발견된 숨은 필살기의 화면사진을 중심으로 각 캐릭터별에 따른 유리한 공략법을 소개한다.**

## URANUS

### 비밀결사 간부의 정체가!

**우라누스**

흡사 천사처럼 날개와 활을 가지고 있는 아름다운 우라누스. 실은 겉모습에서는 상상할 수도 없는 무서운 여성이다. 공격의 주체는 장풍계의 원거리 공격. 빛의 화살을 2발 연속으로 사용하는 이글 레이지 등 어떤 필살기라도 상당한 파괴력을 가진다.

이러한 우라누스에게 이기기 위해서는 힘으로 상대해서는 안된다. 약간 비겁하지만 하단 방어로 우라누스의 공격을 방어한 후 필살기(비승참이나 열공참)으로 공격하자. 또 링끝에 몰렸을 때 우라누스가 몸통 공격인 화이어 호크를 사용하면 구르기로 피하고 링 아웃을 유도하는 방법도 있다.

### 비전필살기

**피닉스**

자주 사용하지는 않지만 카오스의 궁극보를 몇배로 파워 업 시킨 듯한 기술. 이 기술에 당하면 역전될 수도 있다

**화이어 호크**

자신의 몸을 불로 에워싸고 상대에게 달려드는 몸통 기술. 물론 화려함 이외에 스피드, 파괴력도 상당하다. 단, 기술이 끝날 때에 보이는 빈틈이 크다.

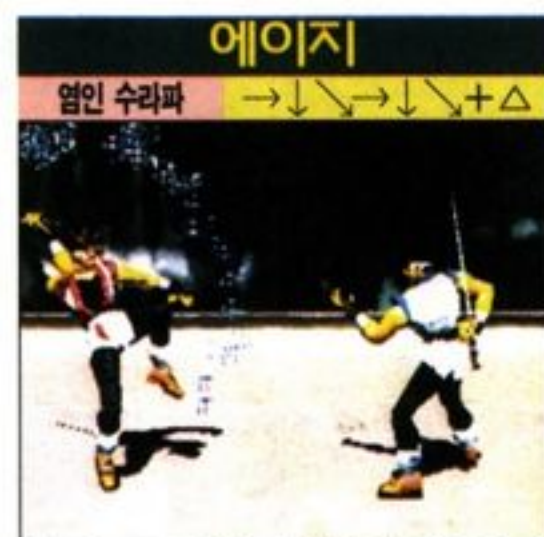
## 각 캐릭터의 투신초필살기

**소피아**

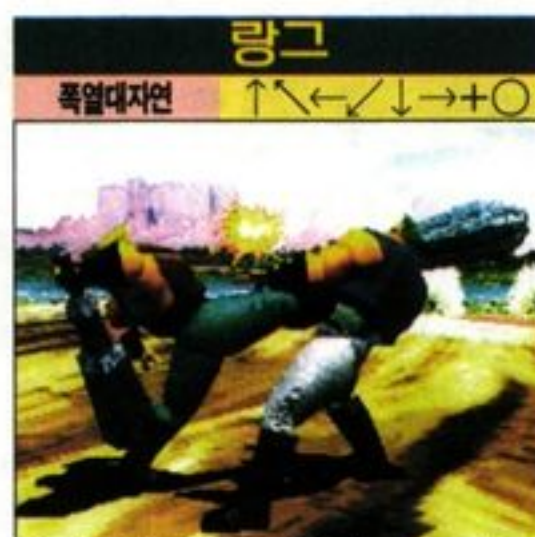
| 사라만다 | →↘↓←↙← →←+△ |
|---|---|

라를 스넥이 강화된 기술로 상대가 일어나려고 할 때 몸을 겹쳐 누르기에 좋은 기술이다

**에이지**

| 염인 수라파 | →↓↘→↓↘+△ |
|---|---|

2발 연속으로 구사하는 강력한 열공참. 장풍계가 나올 때까지의 빈틈이 크므로 상대와의 간격을 좁히고 사용하는 것이 기본

**랑그**

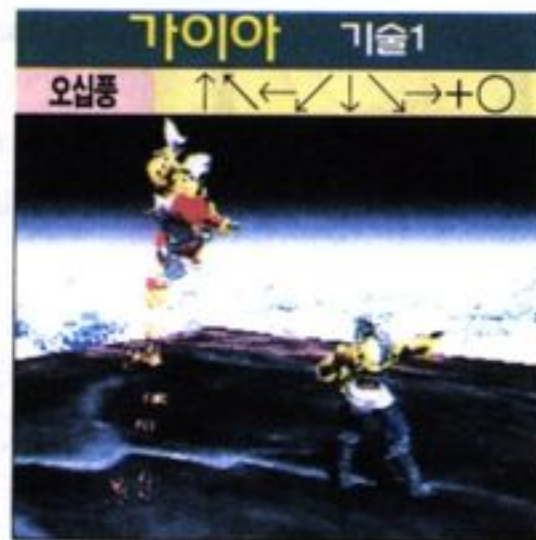
| 폭열대자연 | ↑↖←↙↓→+○ |
|---|---|

마구차기의 강화판이라고 할 수 있는 기술로 최후의 일격이 히트되면 상대를 다운시킬 수 있다

### 호 기술1

**돈풍영호** ←↖↑↗→+□+○

상대의 등을 향해 방귀를 까듯이 가스를 방출하는 기술로 공격을 당하면 굴욕적인 느낌을 주는 필살기이다

### 가이아 기술1

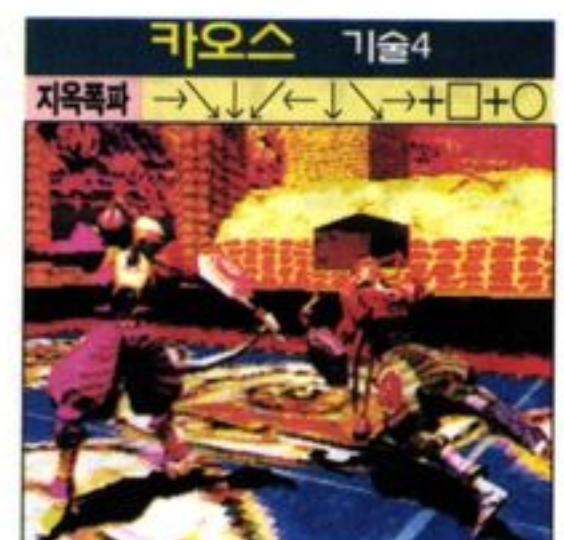
**오십풍** ↑↖←↙↓↘→+○

커멘드를 입력하면 점프해 그 점프의 하강 중에 상대를 수차례 내리찍는 기술

### 엘리스

**스타더스트 나이트** ↘↓↙↓↘← →+△

소아 윈드, 시크루댄싱, 아크 슬래쉬를 연속으로 구사하는 기술로 오른손을 앞으로 내밀면서 마무리 한다

### 카오스 기술4

**지옥폭파** →↘↓↙←↓↘→+□+○

지면에서 거대한 투기 기둥이 솟아 오르는 기술로 공격이 나오기까지의 빈틈이 적은 편이다

### 호 기술2

**돈돈반반돈반반** ○, □, ×, △+→

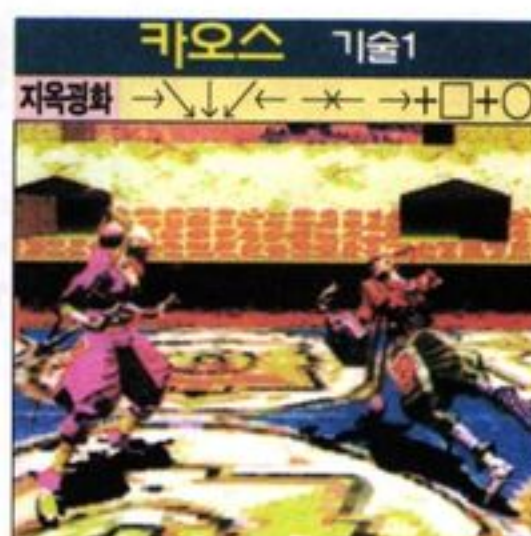
돈풍영호의 가스와 같은 기덩어리를 날리는 장풍계로 커멘드가 간단한 것 같아 보이지만 입력에 어려움이 있다

### 가이아 기술2

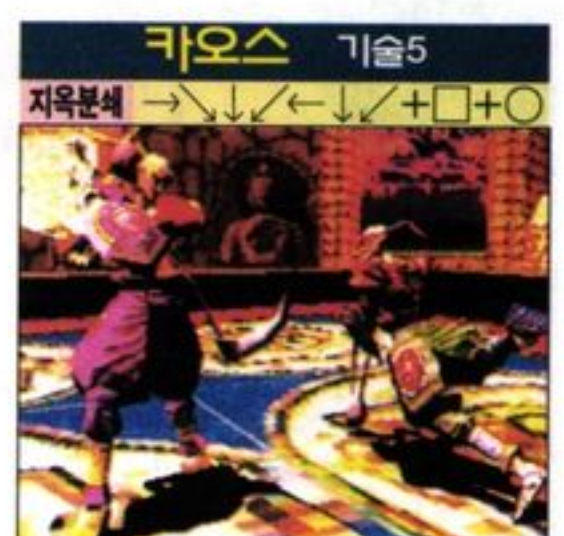
**마용인** ↑↖←↙↓↘→+△

참마도에 불꽃과 같은 기를 모아 가로 세로로 휘두르는 기술로 빈틈이 커서 방어되기 쉽다

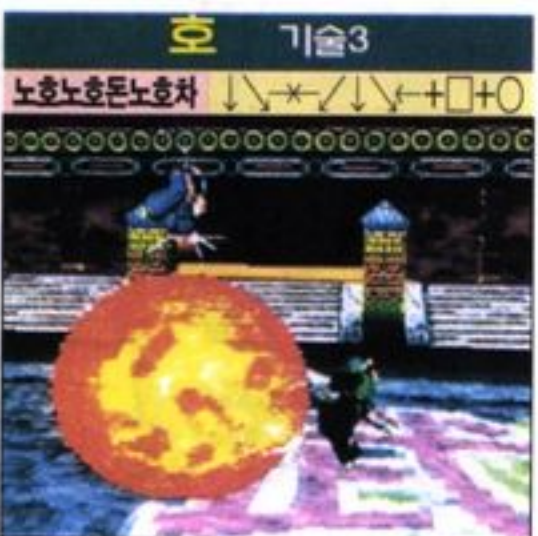
### 카오스 기술1

**지옥굉화** →↘↓↙← -×- →+□+○

전방을 향해 발산하는 기술로 장풍계로서는 성능이 상당히 우수한 편이며 원거리 공격에서 유리하다

### 카오스 기술5

**지옥분쇄** →↘↓↙←↓↙+□+○

손에서 투기 덩어리를 발산시켜 가로 일직선으로 그어버리는 기술로 접근전에서 유리하다

### 호 기술3

**노호노호돈노호차** ↓↘-×-↙↓↘←+□+○

돈돈발파가 강화된 것 같은 느낌으로 내뿜는 기덩어리가 큰만큼 공격력도 크다

### 트레이시 기술1

**철산고** ← → →+□+×

상대의 등 뒤에서 몸통치기를 하는 기술로 접근전에서 위력을 발휘한다

### 카오스 기술2

**지옥봉** →↘↓↙←↙↓↘+□+○

땅으로 기어가듯이 발산되는 장풍계 기술로 에이지의 열공참 등과 엇갈려 동시에 서로를 향해 발산되는 때가 많다

### 카인

**레인보우 스플래슈** →↘↓←↙← →←+○

숄더 크래쉬를 3회 연속 사용한 후 레이징 선으로 마무리하는 연속공격으로 동시 누르기가 필요없어졌다

### 듀 크

**엔젤 티어즈** →↘↓↙← →↓↘+△

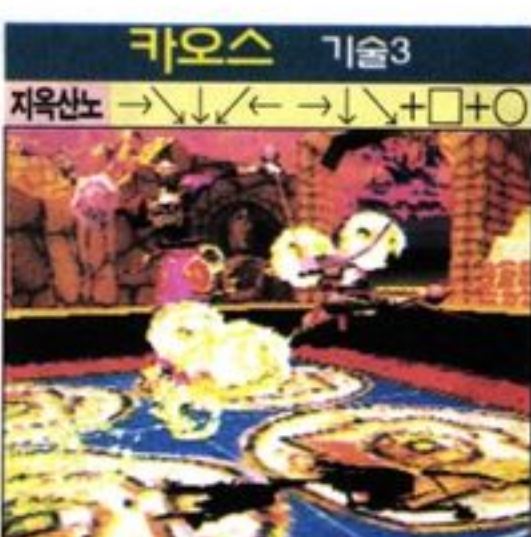
공중에 붕 뛰어 오른 상태에서 연속적으로 무기공격을 반복하는 기술로 처음에는 그랜드 크로스와 비슷한 공격스타일로 나누어 사용하면 효과적이다

### 트레이시 기술2

**블루드 틱** →↘↓←↙← -×-+○

조금 앞으로 이동하면서 통상기술을 연속으로 사용하는 것으로 보기에는 상당히 근사하지만 공격 전의 포즈로 인해 빈틈이 큰 편이다

### 카오스 기술3

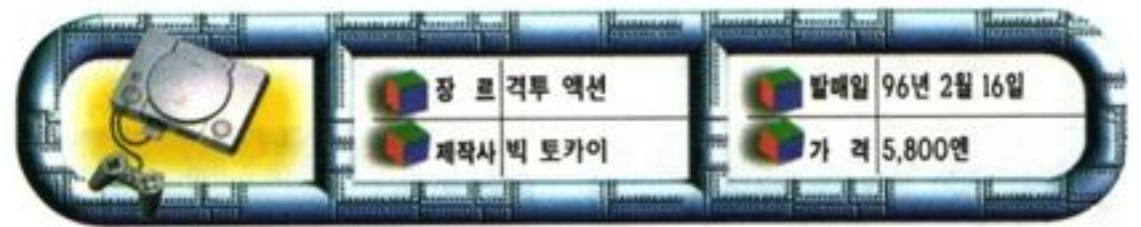
**지옥산노** →↘↓↙← →↓↘+□+○

기덩어리를 몸에 품고 점프하는 기술로 대공 공격에 사용하면 좋다

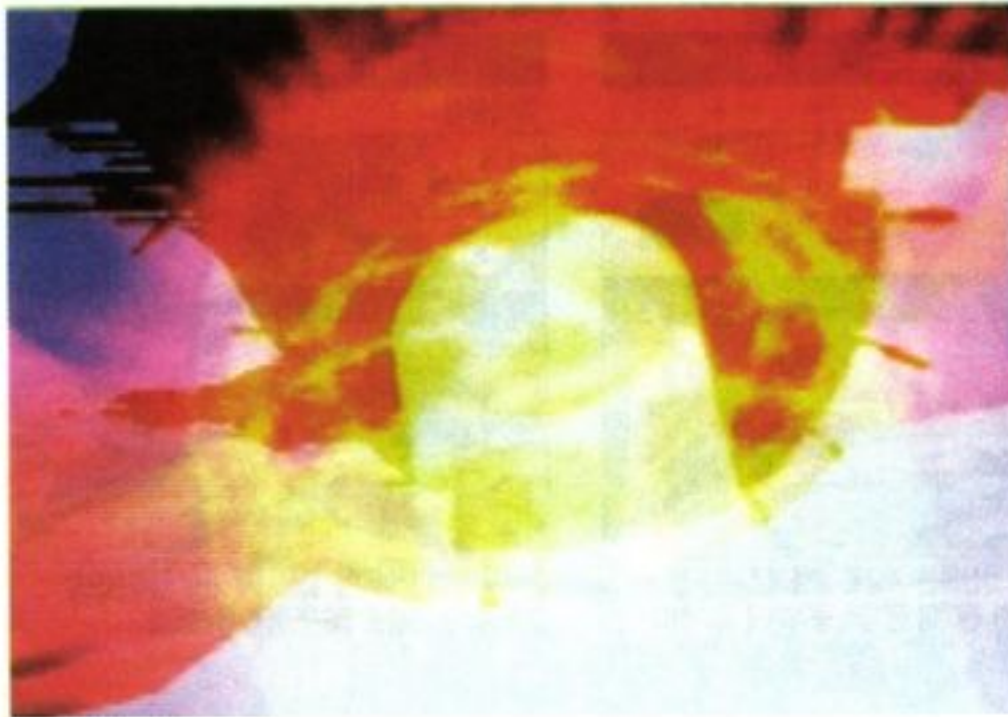
### 몬드

**광력사홍열무** →↗↑↖← →↘↓+○

호력풍신을 구사한 후에 호력천무로 상공을 향해 날아오르는 기술로 히트하면 상당한 데미지를 입힐 수 있다

# 3D 우주 격투장에서 희귀 종족들의 한판 승부

| 장 르 | 격투 액션 | 발매일 | 96년 2월 16일 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 빅 토카이 | 가 격 | 5,800엔 |

# 크리티컴

**8종족의 캐릭터가 우주 격투장(SPACE ARENA)에서 벌이는 대전 격투. 박진감 넘치는 SF무비와 치밀한 설정에 의해 보여지는 액션 동작은 PS유저들을 매료시키기에 충분히 화려하다**

영화와 같은 실사 영상과 박진감 넘치는 CG무비로 승부를 거는 오프닝 데모. 더욱이 플레이어 캐릭터 선택시에는 그들이 싸우는 동기와 지금까지의 스토리가 아름다운 영상으로 제시된다. 자기 캐릭터를 결정할 때에는 용모와 능력만으로 평가하지 말고 투쟁 목적과 의지가 공감되는 캐릭터를 선택하면 게임성을 더욱 강화시킬 수 있을 것이다

## 스토리 소개

여러 종족이 공존하는 혹성 히페어리어는 남성 종족인 네좀과 여성 종족인 제라이의 대표 2명이 합체해 탄생된 황제에 의해 오랜동안 지배되어 온 별이었다. 그러나 황제를 암살하려는 움직임과 평화와 권력을 상징하는 성스런 돌이 사라지면서 다양한 종족이 서로 으르렁거리는 살벌한 별이 되어 버리고 플레이어는 각각의 종족을 대표하는 용사가 되어 모두가 염원하는 성스런 돌을 찾기 위해 처절한 투쟁을 계속한다.

## 희귀한 성별을 가진 8종족의 3D격투

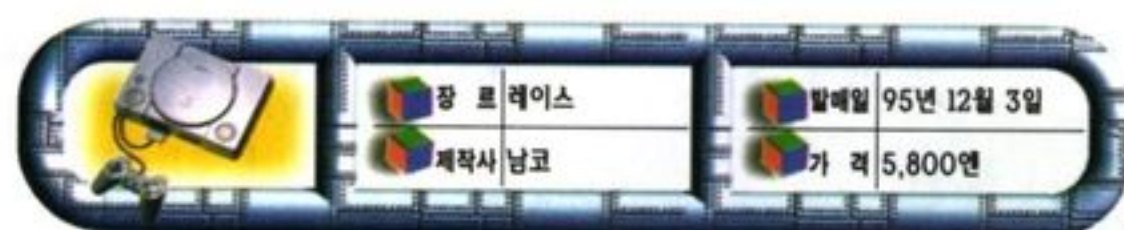
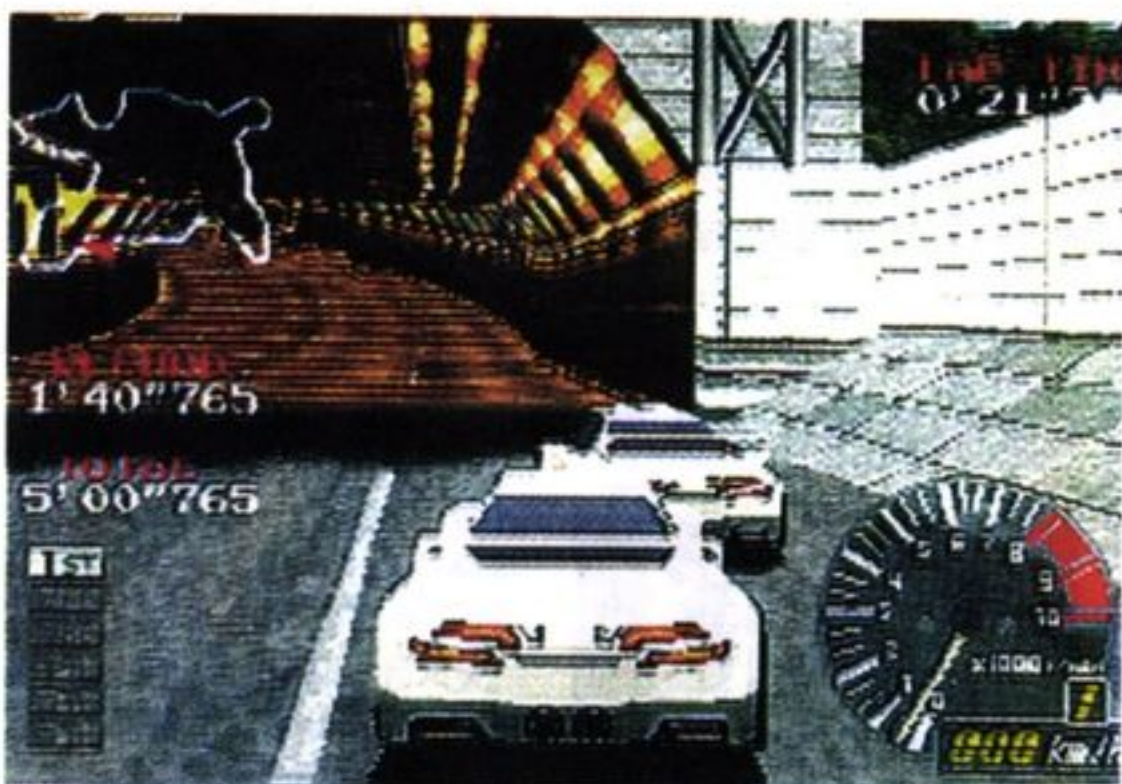
광활한 우주에서의 스토리를 중심으로 8종족 중에 하나를 선택해 다른 전사와 싸우는 것이 기본이 되는 이 게임에서 가장 특이할 만한 사항은 8종족의 캐릭터가 지닌 성별이다. 겉모습은 휴머노이드, 바이오 크리처, 사이보그 등 다채롭게 나타나며 근미래 스타일치고는 야성적인 느낌이 강하다. 또 전사에게는 자신만이 가진 전투술과 무기가 존재한다. 특히 대전 격투에서는 드물게 승리할 때마다 경험치가 쌓여 레벨을 상승시킬 수 있으며 새로운 기술이나 액션을 비롯해 캐릭터 디자인까지도 기존의 격투 게임에서는 찾아볼 수 없는 충격적인 이미지들로 가득하다.

3차원의 우주 격투장에서 다른 모든 종족을 무찌르고 성스러운 돌을 차지하는 주인공은 과연 어떤 종족이 될까?

전투는 1배틀 당 1라운드로 끝나며 3D 공간에서 벌어지는 배틀이기 때문에 항상 상대와 마주서 있는 상황이 되지 않으며 공격을 실행하기 전에 목표를 정해두지 않으면 안된다. 액션도 다채롭고 강력해 냉혹한 성격의 유저들에게 만족을 줄 것이다

레벨 업은 3단계. 토너먼트 모드에 있어 그 레벨에 해당하는 적을 모두 물리치면 레벨을 상승시키는 패스워드를 가질 수 있게 된다

# 숨겨진 머신 입수법과 공략법 소개

| 장 르 | 레이스 | 발매일 | 95년 12월 3일 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 남코 | 가 격 | 5,800엔 |

# 리지 레이서 레볼루션

**발매 이후 꾸준한 사랑을 받고 있는 리지 레이서 레볼루션. 이번호에서는 레이싱 팬들이 눈에 불을 켜고 찾고 있는 숨겨진 머신 KID와 화이트 엔젤의 입수방법과 그 머신들로 최단시간을 기록할 수 있는 비법을 소개한다**

## 숨겨진 머신을 입수하자!

**13th RACING / 키드 & 화이트 엔젤 입수 조건**

### KID

숨겨진 꼬마 데빌카(키드)는 데빌카의 반정도 되는 크기로, 그립이나 핸드링은 좋지 않으나 조그만 몸체에서 상상할 수 없는 위력을 발휘하므로 사용 감각만 확실하게 익히면 데빌카를 이기는 것도 문제 없다.

키드 입수 조건

엔딩 후의 중급코스의 TT에 출현하는 꼬마 데빌카를 이기면 다음회부터 이 머신을 자신이 사용할 수 있게 된다

### 화이트 엔젤

순백의 몸체 본내트에 천사가 그래진 매력적인 차로 데빌카를 능가하는 괴물 머신. 초고속성능과 핸드링이 탁월하다.

화이트 엔젤 입수조건

엔딩 후 상급코스의 TT에 출현하는 화이트 엔젤을 이기면 다음회부터 사용할 수 있게 된다

## 숨겨진 머신 공략법

숨겨진 머신을 입수하기 위해서는 그 머신을 이기지 않으면 안되는데 숨겨진 머신을 이기기 위해서는 실수없이 완주해야 한다는 전제조건이 있다. 한번 정도의 실수라면 그렇게 절망적이지 않다. 또한 첫번째 랩을 통과할 때 숨겨진 머신을 지나가게 해주지 않으면 후에 우리가 지나칠 때까지 멈춰서 기다려주지 않고 맹렬한 속도로 추격해 온다. 때문에 첫번째 랩은 단념하고 2,3번째를 노리는 것이 좋다.

## 숨겨진 머신은 숨겨진 머신으로 대항하자

숨겨진 머신의 무서운 성능에는 가능한한 최고성능의 머신으로 맞대항하는 것이 좋다. 드리프트 타입의 머신이라면 푸른색, 그립 타입은 노란색 소울바로우가 스피드도 좋고 적당하다. 하지만 그립 타입의 머신은 대체적으로 스피드가 별로 좋지 않은 것이 많다.

데빌카로 공략하는 것도 유효!

숨겨진 머신에는 숨겨진 머신으로 맞서자

드리프트 타입

그립 타입

## 숨겨진 머신의 성능을 살려 최단기록을 내자!

13th 경주의 KID는 드리프트로 그립의 악조건을 커버하자

아무리 보통의 드리프트 주행이라고 해도 이런 스피드로는 코너를 클리어할 수 없다. 재빨리 드리프트를 익히도록 하자

이 부근에서 엑셀을 살짝 밟아 드리프트를 준비. 조금 빠르다 싶게 타이밍을 맞추는 것이 포인트

마음껏 드리프트. 타이밍만 잘 맞추면 실패해도 그렇게 감속되지 않는다

재빨리 시간에 맞춰 코너를 클리어하자. 시간의 타이밍이 나쁘면 컨트롤하기 어려워진다

머신의 흔들림이 안정되면 엑셀을 힘차게 밟자. 가속성능이 좋아 곧바로 최고 스피드까지 올릴 수 있다

# VIDEO GAME 연구실

지난 1월 한달은 새로운 게임을 원하는 많은 슈퍼컴보이 팬들에게는 다소 실망스러운 한달이 아니였나 싶다. 아마도 초대작 「드래곤 퀘스트 」와 「테일즈 오브 환타지아」 등을 플레이 하면서 한달을 보낸 팬들이 많았을 것이다. 그러나 2월 달은 스퀘어의 달이라고 해도 과언이 아닐정도로 「바하무트 라군」이라든지 「프론트 미션 건해저드」 등의 작품이 발매를 기다리고 있다. 챔프에서 상세하게 연재한 이 게임들을 플레이하면서 아직도 슈퍼컴보이의 확고부동한 위치를 깨닫는 한달이 될 것이다. 그리고 많은 유저들의 열렬한 요청에 의해 이번호에 12월에 발매되었던 「이 스 」의 공략도 게재하여 그동안 플레이를 하면서 곤란한 부분들을 참고하기 바란다.

담당 : 허우적

## 이달의 주목 소프트
## 바하무트 라군

스퀘어의 초대작 「바하무트 라군」이 드디어 2월 9일에 발매된다. 스퀘어 최초의 시뮬RPG로 환상적인 환타지의 세계를 맛볼 수 있을 것이다.

화려한 그래픽, 견실한 스토리성, 게다가 드래곤을 육성해 나가는 특이한 시스템으로 많은 RPG팬들을 사로잡을 것이다.

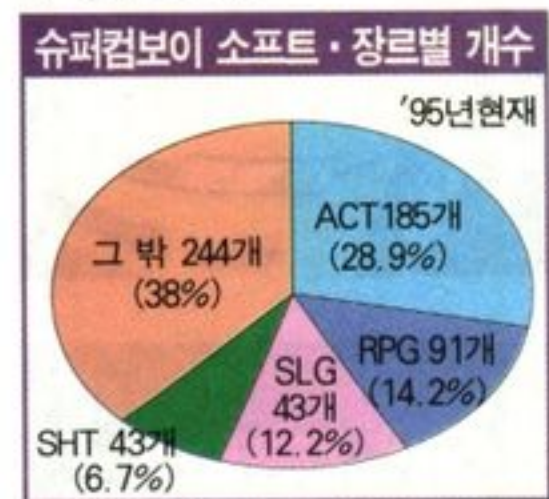
# 격돌!! SFC 4대 장르
## -유저와 비유저의 목소리-

TV게임의 여명기부터 유저들에게 절대적인 인기를 받아 온 4대 장르.

가볍게 즐길 수 있는 ACT. 역사가 깊은 SHT. 절대적인 인기의 RPG. 진화를 거듭해 오면서 착실해 가는 SLG. 이번 특집에서는 이들 4대 장르의 현황과 장래에 대해서 생각해 본다.

**슈퍼컴보이 소프트・장르별 개수**

'95년현재

| 장르 | 개수 | 비율 |
|---|---|---|
| ACT | 185개 | 28.9% |
| RPG | 91개 | 14.2% |
| SLG | 43개 | 12.2% |
| SHT | 43개 | 6.7% |
| 그 밖 | 244개 | 38% |

### 변화하는 장르

지금 거론하고 있는 장르가 실제로는 확실한 정의가 없기 때문에 모든 메이커가 말하는 대로 하는 것이 현 사정이다.

하지만 「슈퍼 마리오 브라더즈」에서 횡스크롤 액션이, 「드래곤 퀘스트」에서 필드형 RPG가 부상한 것을 생각하면 뛰어나며 재미있는 소프트가 발매된 뒤 그것을 뒤쫓는 유사한 시스템 소프트가 몇개 나오는 것으로 게임 장르라고 하는 것이 생기는 것이다. 이런 "추격형"과는 별도로 다른 장르의 장점을 적극적으로 받아들여 스스로 진화해 가는 장르도 있다. 그 경향이 특히 강한 것이 RPG이다. 최근 들어서는 복잡형 SLG형 RPG도 생겨나고 또한 사운드 노벨로까지 발전하게 되었다.

**슈퍼컴보이 소프트, 장르별 상관도**

- RPG
  - 필드형: 드래곤 퀘스트, 화이널 환타지
  - 3D형: 위저드, 진・여신진생
- SLG
  - 경마: 다비스 타리온
  - 전국형(戰國型): 노부나가의 야망
  - 육성형: 심시티2000
- ACT
  - 횡스크롤 액션: 화이널 화이트터프
  - 격투액션: 슈퍼 스트리트 화이터 Ⅱ
- SHT
  - 종스크롤 슈팅: 슈퍼아레스터
  - 화면 고정형: 코즈모 갱 더 비디오
  - 3D형: 스타폭스
  - 횡스크롤 슈팅: 실황(패러디우스다!)
- RPG・SLG: 시뮬레이션 RPG 택틱스 오우거
- RPG・ACT: 액션 RPG 이스
- SLG・SHT: 시뮬레이터 형 (디저트 스트라이크)
- ACT・SHT: 액션 슈팅
- 중앙: 스포츠 게임 떨어지는 퍼즐게임 레이스 게임등

### RPG(롤플레잉 게임)

일본에서의 RPG 역사는 오래되지는 않지만 패밀리에 등장한 이후 모든 장르 중에서도 톱 클래스의 인기를 순식간에 획득했다. 그 인기는 슈퍼컴보이에서도 여전히 계속되고 있다. 또 특징적인 것은 대부분은 퍼스널 컴퓨터 등에서 이식된 것이 아니라 오리지널 작품이라는 것이다.

**드래곤 퀘스트**

RPG의 대명사적 존재이다

**여신전생 시리즈**

근미래의도시를 무대로 종교적 철학적인 정신세계가 그려진 「진 여신전생」. 독자적인 방향성이다

**유저의 목소리**

- 캐릭터에의 감정이입이 가능하다.
- 캐릭터를 키우고 강하게 되었을 때
- 성취감이 있다.
- 다른 세계, 미지의 세계를 여행할 수 있는 쾌감
- 누구라도 엔딩에 다다를 수 있다.

**비유저의 목소리**

- 경험치를 버는 전투가 귀찮다.
- 미로가 많다.
- 자신의 상상을 방해하는 이벤트가 있다.
- 너무 정교한 마법 시스템
- 그만두고 싶은 때에 한해서 세이브 포인트가 멀다.

**결 론**

RPG는 차분히 시간을 들여서 즐기는 게임이다. RPG 자체를 싫어하는 사람은 우선 이런 점이 싫은 것같다. 또 좋아하는 사람은 이벤트에 가슴을 졸이는 반면 상상을 방해하거나 상상과의 차이에 실망하는 경우도 있는 것같다.

## ACT(액션 게임)

액션은 슈팅과 같이 상당한 역사가 있는 장르이다. 게다가 여전히 그 인기는 쇠퇴하지 않고 SFC에서 발매되는 타이틀 수도 4대 장르 중에서 제 1위. 또 아케이드 등에서도 대활약이 계속되고 있으며 차세대기의 이식이 활발하다. 그 인기는 영원불변할 것인가?

**슈퍼마리오 시리즈**

ACT라고 하면 제일 먼저 떠올리는 것이 이 게임이다. 슈퍼마리오를 빼고는 ACT를 말할 수 없다

**유저의 목소리**

- 주인공을 자신 마음대로 움직일 수가 있다.
- 승부가 확실하다.
- 플레이어 자신의 능숙함이 결정적인 수단이다.
- 보스를 쓰러뜨렸을 때의 쾌감
- 경쾌한 음악, 다채로운 움직임

**비유저의 목소리**

- 단순하다.
- 지금까지 마리오 시리즈를 초월할 수 없는 점
- 새로운 아이템이 없다.
- 반사신경이 둔하면 불가능하다.
- 격투게임에 지나치게 치중되어 있다.
- 필살기가 나오지 않는다.

**결 론**

ACT의 특징인 손쉽게 즐길 수 있다고 하는 것은 좋은 점도 나쁜 점도 된다. 타이틀 수가 많은 만큼 퀄리티의 다양성도 심하다. 하지만 밸런스있는 ACT는 다른 장르에서 볼 수 없는 매력을 제공하고 있다.

## SLG(시뮬레이션 게임)

SLG처럼 애매한 장르도 없다. 극단적으로 말하자면 SHT는 공중전의 SLG이며 야구게임이라면 야구를 시뮬레이트로 하는 것이다. 즉 전 게임이 SLG라고도 할 수 있으며 이 모호함이 SLG를 알기 어렵게 하는 축을 이루고 있다. 하지만 그만큼 가능성을 감추고 있다. 가까운 장래 새로운 장르가 생길지도…

**노부나가의 야망 시리즈**

**유저의 목소리**

- 자신이 좋아하는 방법으로 진행시킬 수 있고 좋아하는 작전으로 싸울 수 있다.
- 전략을 생각하는 것이 즐겁다.
- 캐릭터를 육성시키는 것이 즐겁다.
- 역사상의 인물로 새롭게 역사를 만들 수 있다.
- 절대적 존재가 될 수 있다.

**비유저의 목소리**

- 전체적으로 시간이 걸린다.
- 게임 진행방법이 알기 어렵다.
- 여러가지로 세세하고 귀찮다.
- 빠지면 자기를 잃어버리고 수면부족이 될 때가 많다.
- 후반부가 단조롭게 되기 쉽다.

**결 론**

이 장르의 게임은 차분히 앉아 장시간 즐길 수 있는 사람 취향으로 되어 있다. 자유도가 높은 것이 키워드이다.

## SHT(슈팅 게임)

SHT는 「스페이스 인베이더」가 대표적인 예로 역사가 있고 대다수의 사람들에게 친숙하며 깊이가 있는 장르라고 할 수 있다. 그 반면 SFC에서의 발매 장르 수는 적다. 아마 4대 장르 중에서 가장 타이틀 수가 적은 것이 SHT이다.

**그라디우스 시리즈**

첫번째 작품이 아케이드에 등장한 것은 1985년. 지금까지 진화를 계속하고 있다

**유저의 목소리**

- 룰이 심플하다.
- 스트레스 해소가 된다.
- 적을 맞춰 쓰러뜨릴 때의 쾌감
- 파괴해 나가는 것이 정말로 재미있다.
- 클리어했을 때의 쾌감

**비유저의 목소리**

- 풀 파워 업 상태에서 죽으면 그 뒤 다시 그 상태로 돌아갈 수 없다.
- 최근 너무 매니어경향으로 되어 간다.
- 도중에 게임오버가 되면 다시 처음부터 해가야 한다.
- 세이브가 불가능하다.
- 반사신경이 없으면 불가능하다.

**결 론**

지금까지도 가볍게 즐길 수 있다는 점이 사랑을 받는 원인이 되는 것같다. 파괴했을 때 얻을 수 있는 쾌감은 본능적인 것인 만큼 아마도 이점이 이 장르의 가장 큰 매력이라고 할 수 있을 것이다.

## 4대 장르 앞으로의 경향

이번에 거론한 4대 장르는 슈퍼컴보이에 한해서 말하자면 SHT는 이미 하향길에 접어들고 있다. 앞으로 전혀 회복의 가능성이 전혀 없는 것은 아니지만 현재로서는 유저의 지지를 얻는다는 것은 어려울 것같다.

RPG와 ACT는 앞으로도 게임의 중심이 될 거라고 생각하지만 그것도 평범한 것은 유저를 만족시킬 수 없다. 최근 게임 시장의 부진이 그것을 나타내고 있는 것은 아닐까? 항상 새로운 것을 제안해 가는 자세가 새로운 히트작을 낳는 길일 것이다.

## 2월부터 슈퍼컴보이 소프트가 가격 인하에 들어간다!!

**2월 1일부터 발매될 닌텐도 브랜드의 슈퍼컴보이 소프트 가격이 인하한다. 즉 닌텐도에서 제작하고 있는 소프트가 7,500엔으로 발매된다.**

**닌텐도에서는 「화이어 엠블렘」, 「슈퍼 마리오 RPG」, 「별의 카비」외에도 A·RPG 「마베라스 또 하나의 보물섬」과 아직 소문 단계이지만 「MOTHER3」등 작품이 기다리고 있다. 그러나 걱정되는 것은 닌텐도 이외의 메이커가 제작하는 소프트이다. 다른 회사에는 이미 이 움직임에 맞춰 새로운 가격을 발표하고 있지만 2월에 「바하무트 라군」, 「건헤저드」의 2개의 소프트를 발매할 스퀘어에서는 "이 2개에 대해서는 그대로이다"라고 가격인하를 하지 않을 방침이다. 이 신가격이 보급되는 것은 닌텐도64 발매 후라고 보고 있다.**

**화이어 엠블렘**

**별의 카비**

## 중반까지의 5가지 마을 대소개!!

| 기종 | 슈퍼컴보이 | 발매일 | 96년 3월 9일 예정 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 닌텐도 · 스퀘어 | 발매가 | 9,800엔 |
| 장르 | RPG | 용량 | 32M |

# 슈퍼마리오 RPG

SUPER MARIO RPG

**마리오 월드에 사는 주민들은 각지에 흩어져 있는 마을에 살고 있다. 이런 마을은 마리오에게 있어서 격렬한 모험 중에 쉴 수 있는 휴식처이다. 그러나 마리오를 기다리고 있는 사건이…. 이번은 그런 마을의 겉과 속 얼굴을 모아 소개한다.**

### 키노코 성 대모험의 스타트 지점

피치 공주가 살고 있는 성과 그 성을 중심으로 발달한 도시가 있는 곳이 키노코 왕국이다. 월드 동부에서는 제일 큰 마을이다. 쿠파성이 가깝지만 마리오의 덕택으로 모두 평화스럽다. 또 이 마을에서 동료 마로와 만날 수 있다.

키노코성 전체 맵

키노코 성의 위치

마리오가 모험에 출발한다고 하면 키노코대신이 아이템을 준다

### 마을

마리오를 볼 때마다 점프를 조르는 수수께끼의 소녀. 멋진 점프를 보여 줄까?

토이드는 여관집 아들. 인형놀이를 같이 해주면 어머니가 재워준다

### 로우즈타운
#### 마을을 둘러싼 아름다운 자연

북쪽에 케로케로호수, 서쪽에는 수수께끼의 숲으로 둘러싸여 있는 조용한 로우즈 타운. 이 마을에는 유명한 모험가 살고 있다. 아마도 많은 보물을 찾고 있는 그 모험가라면 스타피스에 대해서 무언가 알고 있을지도

로우즈타운 전체 맵

로우즈 타운의 위치

### 지노와의 만남

로우즈타운이 유민파가 뿌리는 공포의 화살 비에 맞자 유민파를 퇴치하러 숲으로 향한 마리오는 숲속을 방황하는 푸른 옷을 입은 인형을 본다. 그가 지노, 스타로드 수리인으로서 정의감이 넘치는 나무 인형이다. 유민파를 퇴치한 후 마리오일행과 함께 여행을 나선다.

유민파와 부하 아론이 북적거리는 광장에 지노 등장

로우즈타운의 도구상에는 점원이 두명 있다. 왼쪽 점원은 아이템 전문, 오른쪽은 장비품을 전문으로 다루고 있다. 장비품은 무기, 방어, 액세서리 3종류가 있다.

#### 노코노코 거북의 등딱지

낡의은 거북이 등딱지 킥! 소모품이 아니므로 몇번이나 사용할 수 있다

### 도카티

도카티탄광의 명물은 뭐라고 해도 마리오 월드 절규의 머신이라고 하는 도카티 마운틴. 울퉁불퉁한 암석의 삭막한 분위기와는 정반대로 이 탄광촌에 사는 몬스터들은 생기 넘치는 것들로 가득 차 있다. 여기저기서 우렁찬 소리들이 들려오는 것이다. 이 마을에만 있는 가게도 많고 물건을 사고 싶게 만드는 장소도 있다. 탄광에서의 이벤트가 끝나도 다시 오고 싶은 곳이 많은 곳이다.

도카티탄광 전체 맵

도카티 마을의 위치

## 도카티산에서 놀자!

이것은 탄광의 탄운송차를 이용한 제트 코스터다. 2D코스와 3D코스를 달려서 베스트 랩을 노리자.

점프는 2D코스의 생명이다

3D코스는 코너링으로 승부한다

## 부키는 유명인?

사실 이 도카티탄광은 부키타워 바로 옆에 자리잡고 있다. 그렇기 때문에 여러가지 소문도 많고 아이들이 투구벌레를 쫓아 오는 경우도 있다.

마리오의 머리 위에 투구벌레가

## 메리 마리 마을

무척 작은 마을이지만 모르는 사람이 없을 정도로 유명한 마을이다. 그 이유는 여기에는 결혼식장이 있는 유일한 마을이기 때문이다. 모든 결혼식이 이곳에서 행해지기 때문에 마을의 규모에 비해서는 커다란 호텔이 있다는 것도 납득이 간다. 물론 결혼식장만이 아니고 웨딩케익, 기념사진, 호화 스위트 룸까지 완비되어 있다.

행복한 커플들을 위한 마을이라고나 할까?

메리 마리 마을 전체 맵

메리 마리 마을의 위치

메리 마리 마을에서는 살 수 있는 물건도 결혼식에 관련된 것으로 가득 차 있다. 파피 방어구나 러브러브 링은 선물용인가?

호텔 카운터에서는 아이템의 매매도 가능

## 리플타운

별이 떨어지는 것을 가까이서 볼 수 있는 언덕이 있기 때문인지 항구 마을이기 때문인지는 알 수 없지만 가게가 가득 차 있는 마을이다. 취급하는 물건도 종류가 다양하기 때문에 코인을 많이 모은 후에 쇼핑하러 오는 것이 좋다. 그리고 근처의 바다는 보물이 많이 숨겨져 있는 난파선이 있다. 모험의 장소로는 이상적인 곳이다.

● 리플타운 전체 맵

● 리플타운의 위치

## 귀염둥이 아이템 일람

### 키노코
보통 버섯은 HP를 30회복시켜 주고 그외 슈퍼 버섯과 울트라 버섯 등이 있다

### 케로케로 드링크
파티 전원의 HP와 FP를 전부 회복시켜 준다. 보스 캐릭터와 싸울 때 중요하게 사용할 수 있다

### 부활 드링크
전투 불능상태에서 회복시켜 준다. 별 모양의 마크는 무적의 상징

### 리플래시 드링크
스테이터스를 회복시켜 준다. 적의 마법으로 버섯 등으로 변신되었을 때 효과가 있다

### 생수
안데트계의 몬스터에게만 데미지를 줄 수 있는 약수. 마시는 것이 아니고 적에게 뿌리는 것이다

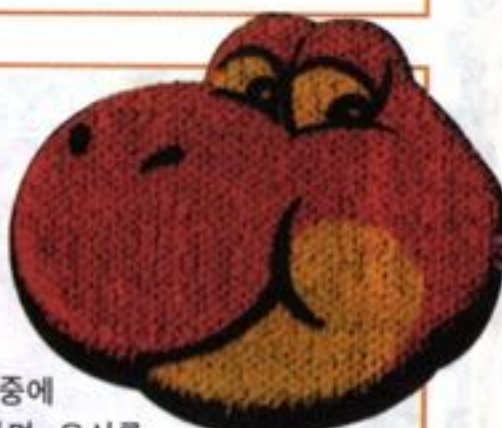
### 요시 캔디
HP를 50 회복하는 것과 함께 스테이터스의 이상도 고쳐준다

### 비비리 구슬
적 몬스터 하나에게 스테이터스를 공포상태로 만들고 그 사이에 집중공격을 할 수 있는 아이템

### 시럽
플라워 포인트를 10회복시켜 준다. 그 외에도 메이플 시럽과 로얄 시럽 등의 종류가 있다

### 화염 구슬
전 몬스터 전체에게 화염의 속성을 가진 공격을 한다. 화염계의 몬스터에게 사용하면 역효과가 날 가능성이 높다

### 얼음 구슬
적 몬스터 전체에게 얼음의 속성을 가진 공격을 한다. 얼음계 몬스터에게 사용하면 역효과가 날 수도 있다

### 요시 쿠키
전투 중에 사용하면 요시를 부를 수 있다. 요시가 적을 집어 삼켜 버섯으로 만들어 버린다

| | | | |
|---|---|---|---|
| 기종 | 슈퍼컴보이 | 발매일 | 3월 예정 |
| 제작사 | 반프레스트 | 발매가 | 9,800엔 |
| 장르 | S·RPG | 용량 | 24M |

마장기신이 새롭게 시스템 업하여 발전한다!

# 슈퍼 로보대전 외전 마장기신 THE LORD OF ELEMENTAL

**마장기신을 조정하는 전투는 역시 고도의 전술이 필요한 것같다. 특히 전술요소가 강하고 독특한 세계관이 두드러지기 때문에 기존의 전투시뮬레이션이라고 생각하면 큰 오산! 천천히 생각하고 판단하자.**

## 특수한 세계관을 가진 이세계에서 전술을 익히자

SLG적 전술 요소가 높은 최대의 원인은 전술 맵에 나오는 유니트의 수가 아군 8개, 적 20개로 제한되어 있기 때문이다. 그만큼 한대 한대의 중요도가 높아져 상당한 사고를 요구한다. 또 이번 전투에서는 높이와 방향이 중요하다. 0부터 15단계가 있는 높이는 명중률에 관계하고 있어 상대보다 높은 곳에 있을수록 명중률이 업한다. 방향은 공격력에 관계하고 있어 앞보다 옆, 옆보다 뒤쪽이 보다 공격력이 높게 되는 구조이다. 자신이 공격할 때뿐만 아니라 상대로부터 공격을 받을 때에도 방향에는 주의를 기울여야겠다. 이렇게 되면 무기 특성만을 생각해서 진형을 편성하는 것뿐만 아니라 보다 높은 곳에서 적의 측면과 뒤를 공격할 수 있는 전술을 생각할 필요가 있다.

### 고도의 개념

지형에 높이가 설정되어 있어 높은 곳에서 공격한 쪽이 명중률이 높다

### 공격의 방향수정

정면보다 뒤쪽과 옆에서 공격하는 것이 보다 큰 데미지를 줄 수 있다

### ZOC(ZONE OF CONTROL/제압지역)란?

이것은 적대시하는 상대와 접촉한 경우 그 상대에 따라 행동이 제한되어 버리는 시스템이다. 이것은 자군유니트에도 해당하기 때문에 전술을 짤 때 참고하자

ZOC도입

적과 접촉한 경우 상대에 따라 아군 유니트의 행동이 제한되어 버리는 경우도 있다

## 마장기신 은 이런 흐름으로 진행된다

전술요소의 강화와 라 기어스 독특의 세계관 때문에 시리즈를 통해 플레이해 온 팬도 처음은 조금 당황할지도 모르지만 게임 진행 자체는 기존의 시리즈와 공통적인 부분이 많다.

### 1. 상황설명 이동할 곳 결정(작전 화면)

작전화면은 라 기어스 세계지도로 되어 있어 현재지와 목적지의 위치 확인이 가능하다.

상황설명이 행해지는 작전 화면, 어디에 있어도 일목요연하다

### 2. 마장기에 의한 전투 발생(전술 화면)

전술행동을 결정하기 위한 화면에서 스퀘어라 불리는 격자형이 기본으로 되어 있다.

아군 파일럿이 플레이어 행동에 대해 어드바이스를 해 주는 경우도 있다

### 3. 이벤트 해결 (전술 화면)

### 4. 상황설명

이벤트를 클리어한 후에는 전투에 대한 상세한 상황설명이 행해진다.

### 5. 인터미션

전투가 끝나면 '인터미션'이라 불리는 정보정리&기체조정 모드로 이행한다. 여기에서는 파일럿들의 능력을 비교 검토하거나 마장기 개조가 가능하다. 또 데이터 세이브 등 시스템적인 것까지 가능하다. 이것의 반복으로 게임이 흘러 가는 것이다.

### 세이브하자!

친숙한 인터미션 화면도 상당히 보기 쉽다

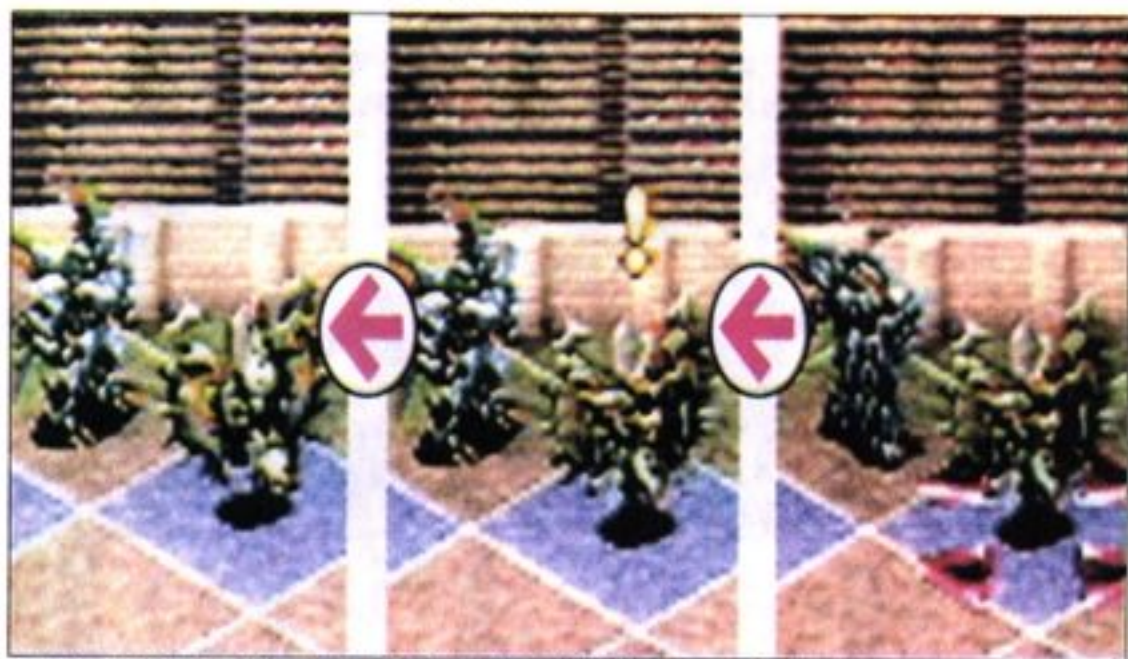
### 능력을 보자

파일럿의 능력은 전투 중에도 확인 가능하지만 일람표로 표시할 수 있는 것은 인터미션의 특권

### 개조하자

마장기신도 개조하지 않으면 강력하게 되지 않는다. 이번은 아이템이 없기 때문에 본체의 개조는 중요하다. 기본적인 시스템은 「4차 로봇」과 동일하므로 알기쉽다

## 특수 능력

조정하는 사람은 레벨 업하면 뒤에서 오는 공격을 피할 수 있고, 한번 공격한 후 다시 한번 더 재공격할 수 있는 공격 보조용 특수기능을 익혀간다. 또한 특수기능에도 레벨이 있어 레벨이 업하면 할수록 확률이 정확하게 되어 그 기능을 발휘시킬 수 있다.

특수기능 '주의 동향 검색'. 뒤와 측면에서의 공격을 앞에서의 공격으로 받을 수 있다

## 정령이야말로 마장기신 힘의 원천?!

지하세계 '라 기어스'는 정령의 수호를 받고 있다. 마장기의 파워를 좌우하는 것은 역시 정령의 힘이다. 정령은 '바람' '불' '물' '대지' 4계통으로 크게 구별되며 마장기는 그 어느 것인가에 보호받고 있다. 정령끼리는 성격이 맞아 상대가 어느 계통으로 보호되고 있는가로 강약관계가 결정된다. 그 중에서도 '격'에 의해 저위와 고위의 정령으로 나뉘어진다. 같은 바람이라도 모래바람, 열풍 등 다른 정령이 섞이면 저위가 된다. 단순한 정령일수록 고위가 된다. 이같이 일부 특수한 세계관 때문인지 전투시에는 '조화의 결과'라 불리는 영향으로 원거리 공격이 약체화되어 버린다. 통상 전투는 백병전이 메인이 되지만 특수한 공격 중에는 원거리에서도 위력을 발휘하는 것도 있는 것같다.

상위 정령 / 단순 / 혼합 / 하위 정령

사이버 스타 등 마장기신이라 불리는 강력한 기체일수록 단순한 정령이 보호하고 있다

자코적도 라 기어스같이 오싹한 것이

## 「EX」에는 없었던 새로운 캐릭터도 다수 등장!!

**로드니 제스하**

연령: 37세. 슈테드니어스연합 랑그런방면의 제 2사단장으로 계급은 준장. 이 나이에 준장까지 출세하였기 때문에 상당한 수완가이지만 그의 언동에서는 전혀 느낄 수 없다.

**레베카=타나**

연령 : 28세. 국적 : 미국
성격 : 밝고 개방적이지만 아이같이 장난을 좋아하는 면을 가진 여장부형의 믿을 수 있는 여성이다.

**세니아 그라니아 빌세이어**

연령 : 18세. 전국왕 알자르 그란 빌세이어의 장녀.
성인 의식에서 마력테스트를 노패스했기 때문에 왕위 계승권은 없다. 하지만 뛰어난 지능을 갖고 있어 어린 나이에 정보국 특별감사관이 된다. 정보국 자랑인 바이오컴퓨터는 그녀의 발명품. 그 입장을 이용해서 모든 정보를 쥐고 있다.

**리카르도 실베이러**

연령 : 36세. 국적 : 브리질. 브라질 공군 파일럿이였지만 사고로 부인과 아들을 잃은 것을 계기로 군을 제대했다. 상냥한 성격으로 다른 사람에게 미움을 받는 일은 없다.

**시모느=큐리언**

연령 : 18세 국적 : 프랑스. 고아로 어렸을 때부터 살벌한 환경에서 자랐기 때문에 극도로 사람을 믿지 않는다. 외관은 차갑지만 사실은 애정에 굶주려 있다. 무뚝뚝한 것에 비해 의외로 자상한 면도 있다.

**세피네 제오라 볼클스**

연령 : 21세. 중력조작은 (홍련의 세피네)라고 하는 다른 이름을 갖을 정도의 솜씨. 냉혹함과 자비로움 양면을 갖고 있다. 사기가 오르면 동시에 양쪽의 성격이 분출하여 상대를 자르면서 눈물을 흘리는 약간 이해하기 힘든 캐릭터.

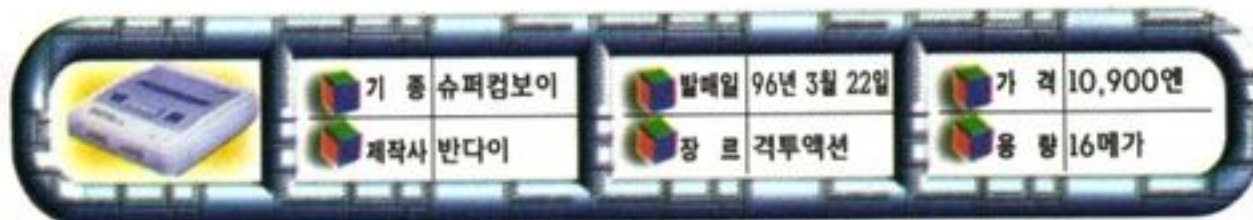
**프레시아 제노사키스**

연령 : 12세. 마사키의 동생.
원래는 마사키의 스승의 딸이지만 스승이 죽은 이후 마사키가 떠맡았다. 나이에 비해 똑똑하고 마법도 상당하다.

**자슈포드 잔 바르하레비아**

연령 : 18세. 통칭 자슈. 카크스의 장남으로 계급은 소위. 아버지의 행동에 의문을 갖고 언제나 대립한다.

## 원작의 영역을 초월한 새로운 일화 탄생!!

| 기 종 | 슈퍼컴보이 | 발매일 | 96년 3월 22일 | 가 격 | 10,900엔 |
|---|---|---|---|---|---|
| 제작사 | 반다이 | 장 르 | 격투액션 | 용 량 | 16메가 |

# 드래곤볼 Z HYPER DIMENSION

### 하이퍼 디멘션이란

전작 「초무투전」을 발매한 후에 지적된 많은 미비한 점을 추궁한 결과의 형태가 「하이퍼 디멘션」이다. 원작에 등장하는 캐릭터들이 어떻게 싸우면 멋질까?, 어떤 식으로 기술을 구사하면 멋질까를 생각한 것이다. 물론 격투인만큼 평범해서는 안된다. 여타의 격투게임과는 다른 그 무언가가 있어야 한다는 결론이 바로 「하이퍼 디멘션」이다. 어떤 차이가 있는가 이제부터 전개해 나간다.

### 아직도 무수한 필살기

오공의 가메하메파!

뷰의 손에서 기 총알이!!

베지트의 되돌려치기 기술!!

미스터 뷰의 눈깔사탕 공격!!

피크로의 미스틱스루!

미스터 뷰의 파워 설트

오반의 마섭광

프리저 VS.오반의 3D광선기!

기술뿐만 아니라 광선도 3D로 구사할 수 있다

### 오천크스가 매력적이다

연속으로 발사하는 미사일!

점프로는 피할 수 없을 정도의 탄알이 상대에게 날아간다!

광탄 튀기!

광탄을 손으로 재빨리 뿌리친다

석두가 상대의 피콜로에 히트!

공중 히프어택!

고스트 어택!!

입에서 튀어나오는 수많은 귀신. 어떤 공격을 할까?

멧돼지 대쉬!

굉장히 딱딱한 오천크스의 석두를 앞으로 내밀고 상대에게 힘차게 돌진해 간다

너무 떨어져 있으면 도달하지 않는 경우도

연속 슈퍼 도너츠!!!

몸을 둘러싼 고리가 연속해서 나간다. 게임에서는 타격을 가할 뿐!!

# 차세대용 드래곤 볼도 등장

## 드래곤 볼 Z 위대한 드래곤 볼 전설

타이틀은 동일해도 플레이 스테이션과 세가 새턴에서는 캐릭터의 "기술"이 다르다!! 기본 시스템이 동일해도 하드에 따라 조작방법, 연출 등의 차이가 있다. 그 대표적인 예가 캐릭터의 "필살기"이다!!

| | |
|---|---|
| ■ 제작사 | 반다이 |
| ■ 발매일 | 96년 봄 예정 |
| ■ 기 종 | 플레이 스테이션 |
| ■ 장 르 | 플레잉 애니메이션 |
| ■ 가 격 | 미정 |

| | |
|---|---|
| ■ 제작사 | 반다이 |
| ■ 발매일 | 96년 봄 예정 |
| ■ 기 종 | 세가 새턴 |
| ■ 장 르 | 플레잉 애니메이션 |
| ■ 가 격 | 미정 |

### 포인트 기술은 같아도 효과가 다른 것도 있다!!

세가 새턴 / 플레이스테이션

**오공의 가메하메파**

양 하드에서의 가메하메파를 5커트로 살펴보면 연출의 차이가 일목요연하게 나타난다.

### 플레이 스테이션 — 확산 에네지 일탄

∞양손바닥에 모은 기가 빛을 내며 거대한 광선이 되어 발사된다

광선은 상공으로!

∞상공으로 올라간 광선이 기의 탄이 되어 되튕겨 낙하!

사방으로 튄 광탄이 상대를 직격한다!

### 세가 새턴 — 기원참

양손을 위로 들고 날카로운 기의 타원을 만들어 던져 버린다

원작대로 보호물을 가르는 것은 불가능하지만 기의 날은 상대의 몸을 관통해 큰 데미지를 준다

∞내던진 기의 날은 매끄럽게 이동하면서 상대를 목표로 날아간다!!

### 다른 캐릭터의 기술 변화

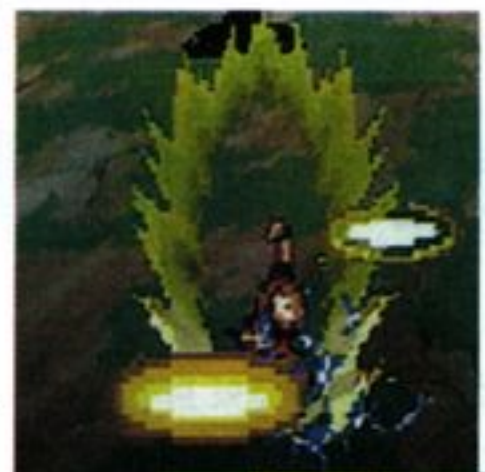
이야기가 동일한 만큼 등장하는 캐릭터도 동일하다. 그러면 구사하는 기술도 동일한 것인가? 하지만 「하이퍼 디멘션」에서는 양 하드의 특성을 살리면서 기술을 구분해서 선택한다.

### 세가 새턴 — 재배맨

∞제작된 재배맨이 땅에서 뛰어나와 상대를 향해 이동!!

성장한 재배맨으로 공격

### 플레이 스테이션 — 기합

손끝에 기를 집중해서 방사한다

# 봄버맨 제 4탄, 이번엔 신출귀몰식 등장!

| | | |
|---|---|---|
| 기종 | 슈퍼컴보이 | 발매일 | 미정 |
| 제작사 | 허드슨 | 발매가 | 미정 |
| 장르 | ACT | 용량 | 12M |

## 슈퍼 봄버맨 4

**슈퍼 봄버맨 제 4탄이 등장한다는 소식이 날아들었다. 전작과 같이 산, 계곡 등 다양한 트랩이 등장한다. 아직 열기가 식지 않은 봄버맨 최신작의 세계를 맛보자!**

### 이번은 봄버 사천왕이 상대!!

드디어 슈퍼컴보이 인기 시리즈「슈퍼 봄버맨」의 속편이 등장하였다.

이번 최신작의 이슈는 뭐라고 해도 노멀 플레이로 적을 탈 수 있다는 것.

아직 상세한 것은 알 수 없지만 공격과 이동에 도움을 줄 것같다. 또 도와주는 사람이 있어 도움을 주고, 2인 동시 플레이할 때밖에 체험할 수 없었던 것이 추가되는 등 풍부한 내용으로 구성되어 있다. 배틀 게임도「1」에서 인기가 있었던 펀치 아이템이 더욱 뜨겁게 되어 있는 것같다.

즐거웠던 여행을 끝내고 귀로에 오른 봄버맨들. 그 때 여객 셔틀에 4개의 빛이 격돌! 셔틀은 폭발하고 떨어져 나간 봄버맨들은 블랙홀에 빨려 들어가 버린다. 셔틀을 파괴한 빛 -그 정체야말로 새로운 적 "봄버 사천왕"이다. 봄버맨을 말살하기 위해 만들어진 그들을 상대로 봄버맨들에게 승리의 기회는 있는 것일까?

**적캐릭터를 탈 수 있다!**

토리케라톱스를 걸터 타고 돌진!! 어떤 효과가 있을까?

이 녀석이 이번의 마왕. 사천왕 등뒤에 있는 것이 이 사건의 흑막인 것인가? 정체는 수수께끼다

노멀 게임도 점점 파워 업! 변화무쌍한 스테이지를 클리어해 가며 흉악한 보스를 쓰러뜨리자!

**사천왕 1**
언제나 냉정하고 침묵한 리더 타입. 오른손에 장비한 화염방사기에서 불을 발사하여 봄버 맨을 괴롭힌다

**사천왕 2**
결코 지지 않는 억척스러운 여자 모양. 3기 비트를 자유자재로 조정하여 여러 방향에서 다채로운 공격을 해 온다

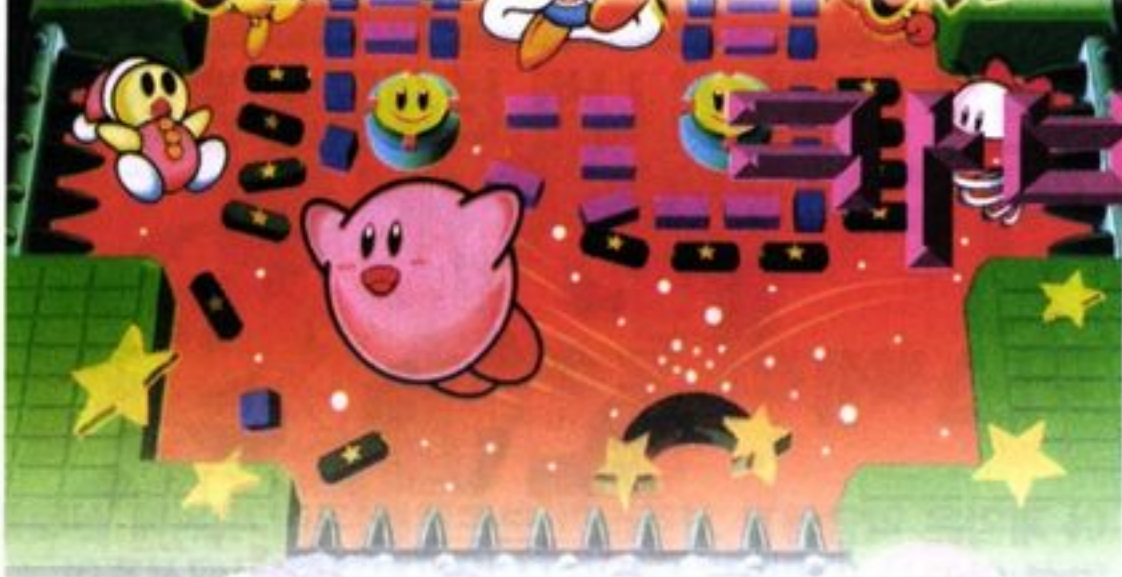
**사천왕 3**
스피드를 중시하고, 교활한 2중 인격. 로켓의 백 화이어로 모든 것을 태워 버린다.

**사천왕 4**
몸을 움직이는 것이 특기인 육체파. 원격 해머를 빙빙 돌리면서 공격을 해 온다. 체력은 뛰어나지만 머리는 약간 모자라다

# 귀여운 카비가 블럭을 부수는 볼이 되었다!

# 카비의 블럭볼

| 기 종 | 미니 컴보이 | 발매일 | 12월 14일 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 닌텐도 | 발매가 | 3,900엔 |
| 장 르 | 액션 | | |

**사랑스러운 생물 카비가 활약하는 액션게임. 이번 작품으로 6번째 작품이 된다. 볼시리즈로서는 「핀볼」, 「카비 볼」에 이어 3번째 작품. 카비가 또 볼이 되어 활약한다.**

## 데데데대왕과 블럭을 부셔서 승부

이번 게임 내용은 일반적인 블럭 부수기를 기본으로 하고 카비만의 액션을 어렌지하였다. 물론 친숙한 캐릭터들이 자주 등장하여 대활약 한다. 목적인 숙적 데데데대왕을 쓰러뜨리는 것이다.

상하좌우에 있는 패드를 방향키로 조작한다

## 패드는 최고 4가지

일반적으로 블럭부수기는 패드라고 불리는 "봉"을 플레이어가 조작하여 볼을 되받아치는 것이다. 그 수는 보통 한개. 하지만 이 게임은 스테이지에 따라 패드의 수가 증가한다. 최고 4가지 패드를 동시에 조종하자!

## 볼이 카비로 변신!

볼이 된 카비가 패드에 맞는 순간 A버튼을 누르면 원래의 귀여운 모습이 된다. 카비의 모습이 되면 부술 수 없는 블럭이 깨지고 보통보다 높은 득점을 얻을 수있다.



카비가 변신하면 볼 스피드도 업

## 귀엽고도 어려운 스테이지

각 스테이지는 다섯면으로 구성되어 있다. 스테이지 수는 전부 11개로 합계 55면을 즐길 수 있다. 카비의 귀여운 세계관이 제재로 되어 있어 얼핏보기엔 간단하게 생각되겠지만 꽤 난이도가 높다.

스테이지 선택화면. 클리어 후의 스테이지로 되돌아갈 수 있다. 정중앙에 있는 것이 보너스 스테이지

각면에 등장하는 적 캐릭터를 쓰러뜨리면 클리어에 도움이 되는 아이템이 출현하는 경우도 있다. 볼이 둘로 증가하는 아이템과 블럭의 성질을 변하시키는 것 등 여러가지 종류가 있다.

화면상의 브럭을 전부 과자로 만들어 버리는 아이템

## 보스 캐릭터 등장

각 스테이지 최후에는 특이한 보스 캐릭터가 등장한다. 보스 캐릭터에는 체력이 설정되어 있으므로 계속해서 볼을 맞히지 않으면 쓰러뜨릴 수 없다. 게다가 다양한 공격을 해온다.



스테이지8의 보스. 패드를 별로 바꾸는 공격을 해온다. 별이 되면 볼을 맞히는 것이 어렵다. 패드는 시간이 경과하면 되돌아 온다

### 특이한 보너스 스테이지

이 게임은 특정 면에 숨겨진 별 모양의 아이템을 입수하는 것으로 보너스 스테이지로 갈 수 있다. 여기에서는 볼의 숫자를 증가시키자. 증가하는 볼의 수는 세가지이며 실패하면 아웃.
보너스 스테이지의 종류는 네가지로 플레이어가 자유롭게 선택하는 것이 가능하다.

**에어하키** ★★★★★★
타이틀대로 컴퓨터와 에어하키를 하는 보너스 게임. 적 골에 볼을 넣은 수만큼 자신의 기가 증가한다. 볼의 수는 세가지

**맵다운** ★★★★★★
세종류로 변화하는 블럭의 모습을 정돈하는 게임. 도안은 블럭을 올리거나 내리거나 하는 것으로 변화한다. 카비를 정돈하면 3업 한다.

**업그라운드** ★★★★★
블럭에 볼을 맞혀 화면 위까지 올려가는 보너스 게임.
3업하는 블럭은 제일 아래에 있으므로 올라가는 것은 조금 어려울 것이다.

**스타캐처** ★★★★★★
중앙에 있는 회전판에서 튀어나오는 별을 캐처해 가는 게임.
캐처한 별의 수에 의해 자기가 증가한다. 보너스 게임중 제일 어렵다.

### 카비가 갖고 있는 네가지 능력

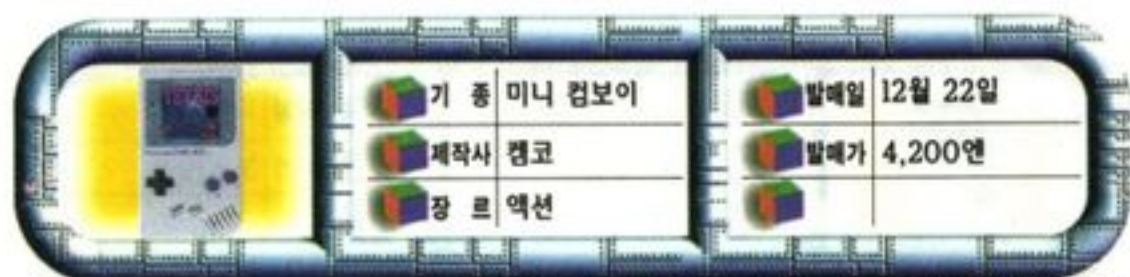
「카비」시리즈를 결정짓기도 하는 버닝, 스파크, 니들, 스톤의 특수능력. 이번 작품도 카비는 이 네가지 종류이 능력을 사용할 수 있다.

버닝 — 카비가 불꽃에 휩싸여 화면 위를 향해 날아간다

니들 — 몸에서 나온 가시에 의해 주위의 블럭을 파괴한다

스파크 — 전기를 띤 카비가 화면을 종횡무진 움직인다

스톤 — 돌이 되어 떨어져 아래에 있는 블럭을 박살낸다

| 기 종 | 미니 컴보이 | 발매일 | 12월 22일 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 켐코 | 발매가 | 4,200엔 |
| 장 르 | 액션 | | |

# 배고픈 용자가 먹을 것을 찾아 떠나는 대모험
# 피맨 P-MAN

이 게임은 사냥을 나간 배고픈 원시인 샘이 정글 안에서 여러가지 몬스터와 싸움을 전개해 나가는 코믹컬 원시 액션게임이다. 돌도끼를 휘두르며 맵을 나아가며 각 스테이지의 끝에 출현하는 거대한 보스 캐릭터를 해치우는 게임이다.

## 적을 짓밟아 스코어 업!

적의 머리 위로 점프해서 올라가면 숫자가 나타난다. 그 숫자가 나온 뒤에 적을 해치우면(보통 쓰러뜨렸을 때의 스코어) X (나온 숫자) 스코어를 얻을 수 있다.

적 위에 한번 올라타면 "2"의 숫자가 두번 타면 "4"의 숫자가 나타난다

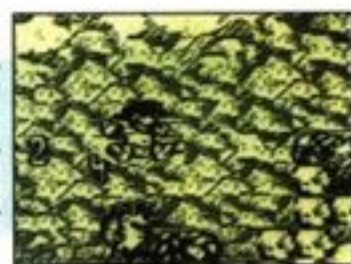
적을 탔을 때 A버튼을 누르면 평상시의 점프보다 높게 뛸 수 있는 하이점프가 나온다. 하이점프는 높은 곳에 있는 아이템을 얻을 때 필요하다.

적을 탄 순간 A버튼을 누르자. 높은 곳에 있는 아이템을 쉽게 얻을 수 있다

## 장치를 이용해서 맵을 진행시키자

맵위에는 움직이는 마루와 돌도끼로 두드리면 출현하는 다리 등의 여러가지 장치가 준비되어 있다. 그 장치들을 잘 이용하지 않으면 앞으로 진행할 수가 없다.

### 길이 출현

도중에 다리가 잘려져 있다. 이때 돌도끼로 두드리면 이같이 다리가 출현한다

### 4종류의 아이템을 전부 발견하자

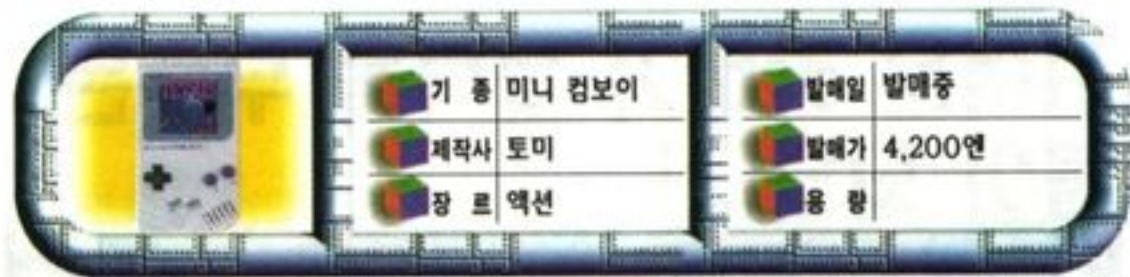
다수 존재하는 아이템은 4가지 종류로 분류할 수 있다. 그 중에서 가장 중요한 것이 '비밀 아이템'이다. 이것이 없으면 특정 스테이지 맵을 클리어할 수 없으므로 반드시 입수하자.

숨겨진 방에는 여러가지 아이템이 있다. 남김없이 얻어가자

### 4종류의 아이템

- ♥ 공격 아이템
  주인공의 공격력이 업한다. 한번 얻으면 적에게 당해도 없어지지 않는다.
- ♥ 득점 아이템
  득점이 업하는 아이템. 많이 모으면 좋은 일이 일어난다.
- ♥ 비밀 아이템
  특정 맵을 클리어하기 위해 필요하다. 비밀의 장소에 숨겨져 있다.
- ♥ 그 밖의 아이템
  하늘을 날 수 있거나, 1업 하는 아이템이다.



| 기 종 | 미니 컴보이 | 발매일 | 발매중 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 토미 | 발매가 | 4,200엔 |
| 장 르 | 액션 | 용 량 | |

# 풍선을 이용해서 나쁜 녀석들을 혼내주자
# 신데렐라성의 미스테리 투어

이 게임은 악당에게 사로잡힌 브르트를 구하기 위해 신데렐라성 안에서 미키마우스가 대모험을 전개하는 액션게임이다. 미키는 풍선을 사용한 다양한 액션을 특기로 한다. 다양한 액션을 구사해서 끊임없이 나타나는 사악한 상대를 무찌르면서 성안을 나아가자.

## 성 안에 있는 트랩에 주의하자!

신데렐라성 안에는 미키를 당혹하게 하는 여러가지 트랩이 준비되어 있다. 풍선을 잘 이용해서 그 트랩들을 패스해 나가자.

닫혀 있는 문의 스위치 위에 풍선을 올리면 문이 열린다. 풍선이 사라지기 전에 문을 빠져나가자

구슬을 입에서 내뱉는 해골. 턱에 물풍선을 던지면 OK!

## 방안으로 들어가 정보를 듣자

곳곳에 있는 작은 방에 들어가면 게임을 클리어하는데 도움이 되는 정보를 가르쳐 주는 마법의 거울이 출현한다. 또 수집한 쿠키와 아이템을 교환해 주는 캐릭터가 출현하는 경우도 있다.

여러가지 정보를 가르쳐 주는 마법의 거울이다

## 아이템을 모으면 강력한 상대도 무섭지 않아!

맵위의 어딘가에 숨겨져 있는 메탈과 상대를 무찌르면 출현하는 음식을 모아 파워 업하면 강력한 상대를 간단히 쓰러뜨릴 수 있다.

아이템을 가득 모아 강력한 보스와의 싸움에 대비하자!

### 주요한 아이템

- ♥ 팬
  미키의 체력포인트가 회복한다.
- ♥ 쿠키
  몇개를 모으면 다른 아이템과 교환할 수 있다.
- ♥ 봉지에 넣은 쿠키
  이 봉지를 얻으면 쿠기가 50개나 증가한다.
- ♥ 용기메달
  이것을 다섯개 모으면 정의의 검을 손에 넣을 수 있다.
- ♥ 케익
  미키의 체력포인트가 5포인트 회복한다.
- ♥ 패스포트
  미키의 남아 있는 수가 하나 증가한다.

# 3DO 얼라이브

GAME CD • VIDEO CD • MUSIC CD • CD-G
PHOTO CD • MULTI MEDIA SYSTEM

1996 3 MAR

## 국산 소프트가 달려온다!

파이어 월, 아마게돈, 극초호권, 배틀 블루스

FIREWALL

소프트 익스프레스

BC 레이서
사이베리아
블레이드 포스

HINT & TIPS

오버 드라이빙
슬램 앤 잼

3DO

★ 이 책은 LG전자의 공인을 얻어 만들어지는 국내 최초의 3DO 게임전문지입니다 ★

월간 게임챔프
제2부록

# 3DO얼라이브 출시 타이틀

이표시는 새로 추가된 타이틀입니다.

아이스 브레이커
파나소닉/퍼즐/59,000원

슈트랄
ME/어드벤처/64,000원

미스트
파나소닉/어드벤처/69,000원

풋풋 퍼레이드
휴먼고스/교육용/49,000원

곰돌이의 생일잔치
휴먼고스/교육용/49,000원

풋풋 달나라 여행
휴먼고스/교육용/49,000원

데드러스 인카운터
MEC/어드벤처/99,000원

펀 앤 게임
WE/교육용/39,000원

호드
CD/시뮬레이션/79,000원

객스
CD/액션/59,000

스트리트 파이터2 터보
CAP/격투액션/99,000원

스타 블레이드
NAM/슈팅/79,000원

코드명 스토커
MP/시뮬레이션/59,000원

피파 축구
EA/스포츠/89,000원

슬램 앤 잼
CD/스포츠/65,000원

가디안 워
MEI/액션/79,000원

스타 블레이드
NAM/슈팅/79,000원

스페이스 셔틀
MS/시뮬레이션/59,000원

페블비치 골프
MEI/스포츠/79,000원

곰돌이 유치원
HE/교육용/49,000원

정의의 기사 더크
RS/액션/59,000원

스타 콘트롤 2
CD/슈팅/99,000원

버닝솔저
MEI/슈팅/79,000원

니드 포 스피드
EA/레이싱/69,000원

꼬마 자동차 풋풋
HE/교육용/49,000원

악령의 성
EA/액션/79,000원

슈퍼 윙 커멘더
EA/슈팅/79,000원

토탈 이클립스
CD/슈팅/79,000원

혹성질주
HG/레이싱 배틀/69,000원

라이프 스테이지
MEI/시뮬레이션/79,000원

### 위의 타이틀은 현재 국내 출시중인 타이틀이며 제작사의 약자표기는 다음과 같습니다.

- RS-레디 소프트(ReadySoft)
- MEI-마쓰시타 일렉트로닉스사 (Matsushita Electronic Inc.)
- CD-크리스탈 다이나믹스 (Crystal Dynamics)
- EA-일렉트로닉 아츠 (Electronic Arts)
- MP-모퍼스(Morpheus)
- SSI-스트레티직 시뮬레이션사 (Strategic Simulation Inc.)
- 3DO-3DO 스튜디오(3DO Studio)
- MS-마인드스케이프(Mindscape)
- CAP-캡콤(CAPCOM)
- NAM-남코(NAMCO)
- WE-윌리암즈 엔터테인먼트 (Williams Entertainment)
- MEC-메카데우스(Mechadeus)
- LGW-LG 소프트웨어(LG Software)
- LGW-LG 소프트웨어(LG Software)
- ME-미디어 엔터테인먼트

### 그외 타이틀

- 슬레이어
- 파탕
- 와일드 레이스
- 메가 레이스
- 그리더스
- 아기공룡 골디

# 소프트랭킹

## 한 국

| 순위 | 타이틀 | 메이커 | 장 르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| 1위 | 미스트 | 파나소닉 | 어드벤처 | 69,000원 |
| 2위 | 슈트랄 | 미디어 엔터테인먼트 | 어드벤처 | 64,000원 |
| 3위 | 아이스 브레이커 | 파나소닉 | 퍼 즐 | 59,000원 |
| 4위 | 피파 인터내셔널 사커 | EAV | 스포츠 | 89,000원 |
| 5위 | 데들러스 인카운터 | 메카데우스 | 어드벤처 | 79,000원 |

## 일 본

| 순위 | 타이틀 | 메이커 | 장 르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| 1위 | 스워드 & 소서리 | 마이크로 캐빈 | 롤플레잉 | 6,800엔 |
| 2위 | 폴리스 너츠 | 코나미 | 액션 어드벤처 | 7,800엔 |
| 3위 | N.O.B | 산요 | 시뮬레이션 | 6,800엔 |
| 4위 | D의 식탁-디렉터즈 컷 | 와프 | 어드벤처 | 5,980엔 |
| 5위 | 프로야구 버철 스타디움 | EAV | 스포츠 | 6,900엔 |

# 발매스케줄

## 2월 국내 발매 스케줄

| 타이틀 | 발매 예정일 | 메이커 | 장 르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| BC 레이서 | 2월 예정 | LG전자 | 레이싱 | 미 정 |
| 블레이드 포스 | 2월 예정 | 스튜디오 3DO | 슈팅 | 미 정 |
| 로스트 에덴 | 2월 예정 | 버진 | 어드벤처 | 미 정 |

## 2월 일본 발매 스케줄

| 타이틀 | 발매 예정일 | 메이커 | 장 르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| The Tower | 2월 9일 | 오픈 북 | 시뮬레이션 | 6,800 엔 |
| 왕국의 그랜셰프 | 2월 16일 | 사라 인터네셔날 | 롤플레잉 | 5,800 엔 |
| 로얄 프로 레스링 | 2월 23일 | 나쯔메 | 스 포 츠 | 6,800 엔 |
| 캡틴 쿼저 | 2월 예정 | 스튜디오 3DO | 액 션 | 6,800 엔 |
| 데프콘 5 | 2월 예정 | 멀티 소프트 | 롤플레잉 | 5,800 엔 |
| 월드컵 골프 | 2월 예정 | US 골드 저팬 | 스 포 츠 | 6,800 엔 |

## 2월 미국 발매 스케줄

| 타이틀 | 발매 예정일 | 메이커 | 장 르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| 캐스퍼 | 2월 예정 | 인터플레이 프로덕션 | 액 션 | 미 정 |
| 클레이화이터 I | 2월 예정 | 인터플레이 프로덕션 | 액 션 | 미 정 |
| 올림픽 멀티 스포츠 | 2월 예정 | 파나소닉 | 스 포 츠 | 미 정 |
| 올림픽 사커 | 2월 예정 | US 골드 | 스 포 츠 | 미 정 |

## 3DO사, 사이클론 스튜디오 인수

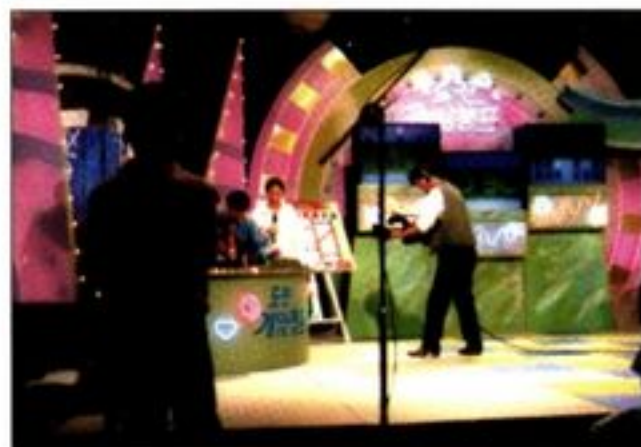
국내에도 발매될 예정인 「캡틴 쿼저」로 유명한 아케이드용 비디오 게임 소프트웨어 개발업체인 사이클론 스튜디오를 미국 3DO사가 인수했다고 미 '월스트리트 저널'지가 발표했다.

보도에 따르면 일본 마쓰시타전기로부터 재정적 지원을 받은 3DO사는 사이클론을 인수하여 3DO 스튜디오 내에 소프트웨어 및 M2 응용 소프트웨어의 개발을 담당하는 독립 조직으로 운영할 계획이라고 밝혔다. 사이클론의 인수금액 및 조건 등 정확한 내용은 아직 알려지지 않았지만 이번 사이클론 인수는 3DO가 마쓰시타의 자금지원 이후 첫번째 게임 소프트웨어 업체 인수조치인데 이를 계기로 3DO는 내년 하반기 이후 출시 예정인 자사의 64비트 게임기 "M2"용 소프트웨어의 확보에 보다 유리한 위치를 점할 수 있게 될 것으로 여겨진다.

사이클론사에서 제작된 「캡틴 쿼저」의 한 장면

## '도전! 게임챔프' 신코너 신설

3DO 얼라이브를 이용한 TV 게임프로 '도전 게임챔프'에 '게임 자키 고고'라는 코너가 신설된다.

케이블 TV인 대교방송에서 상영하고 있는 이 코너는 3DO 얼라이브에 관련된 정보를 비롯한 게임정보와 3DO와 아케이드, IBM게임등을 통합한 게임 인기순위인 베스트5를 선정하여 발표할 예정이며 방송 관계자의 말에 따르면 앞으로는 3DO얼라이브 소프트 이외에도 새턴과 플레이 스테이션용 소프트도 선정하여 보다 폭넓은 소프트를 대상으로하여 방영할 예정이라고 한다. 현재 예선전은 주기적으로 실시하고 있으며 대교방송 1층에는 3DO 얼라이브 6대를 비치하여 누구나 3DO 게임을 즐길 수 있도록 하고 있다.

대교방송의 '도전! 게임챔프'

## LG서울랜드에 하이미디어관 개관

LG전자는 과천시 서울랜드 지구관 1층에 설치된 "LG하이미디어 월드"의 개관식이 지난 1월 12일 있었다.

청소년들에게 새로운 감동을 심어준다는 취지로 지난해 10월부터 LG전자와 LG반도체가 약 3억여원의 예산을 투자해 완공한 이 하이미디어 월드는 모두 4개 전시장으로 구성돼 있다. 4개 전시장은 새로운 하이미디어 전시장과 체험의 장, 교육정보 제공의 장 그리고 LG영상의 장 등으로 이루어져 있다.

이 중 하이미디어 전시장은 조명과 음향을 이용하여 환상적인 분위기 속에 반도체의 우수성을 소개하며 체험의 장에서는 LG전자가 개발한 하이미디어기술을 이용한 신기술과 신제품을 소개한다. 그리고 교육정보 제공의 장에서는 3DO 얼라이브 등 각종 첨단제품을 전시해 청소년들이 직접 조작 체험할 수 있으며 LG영상의 장에서는 LCD를 통한 영상화면으로 기술세계를 소개한다. 입장료는 없으며 관람시간은 오전 10시부터 오후 6시까지다.

## 발매결정 기다리는 M2 액셀레이터

요즘들어 3DO에 관한 이야기를 할 때 빼놓을 수 없는 것이 M2액셀레이터이다. 성급한 이야기인지는 몰라도 CPU의 '가속장치'로 이것을 부착하는 것으로 3DO는 일거에 64비트 머신으로 업그레이드 되는 것이다. 성능적인 면에서는 차세대 이후의 신세대 게임 머신 중에서도 수위를 겨루는 레벨이 될 전망이다.

하지만 단지 하드의 성능이 좋아지는 것만으로는 유저에게 메리트는 없다. 이 성능을 잘 활용한 소프트가 등장해서야 비로소 의미가 생기는 것이다. 주목할 만한 점은 M2 대응 소프트로 어떤 것이 등장하며 어떤 것이 가능할까하는 점이다. 이미 예정되어 있는 소프트로 「D의 식탁2」가 있다. 전작에서는 사전에 만들어진 폴리곤 캐릭터가 움직이는 게임이었지만 「2」에서는 캐릭터의 움직임을 해당 장면에서 연산처리하는 것으로 예정되어 있다. 움직임만이 아니라 표정의 변화까지 표현된다고 한다.

CPU가 빨라지면 복잡한 연산처리가 많은 게임도 실행할 수 있게 되고 IBM호환의 상위 기종에서도 움직일 수 있게 되는 본격 시뮬레이터도 실현될 것이다. 이식이나 신작으로 많은 사람들이 즐길 수 있는 레벨 높은 소프트의 등장만이 이제 남은 문제일 것이다.

현재 관심을 모으고 있는 「D의 식탁2」

**이 코너는 M2에 관한 신속한 정보를 독자 여러분에게 전달하기 위해 마련되었습니다. M2를 둘러싼 국내 정보와 외국의 정보를 종합하여 보다 빠르고 정확하게 여러분께 다가갑니다.**

## 캡콤도 'M2' 시스템 참가

올 여름 발매될 예정인 64비트 머신 'M2'. 아직 비밀스런 부분이 많은 이 뉴머신에 관한 중요 뉴스가 작년 12월 3일 발표되었다. 「스트리트 화이터II」와 「마벨 슈퍼 히어로즈」 등 수많은 히트작을 낸 게임 메이커 캡콤이 M2시스템용 격투 게임 소프트를 개발하여 빠르면 내년말정도에 발매한다는 것이다. 그외에도 M2시스템을 탑재한 기본 기판을 사용한 아케이드 게임의 발매도 계획 중인 것으로 알려졌다.

캡콤에 의하면 앞으로도 SFC, 새턴, PS 등 성능이 뛰어난 머신에 관련된 소프트를 계속 발매할 예정이며 M2의 구체적인 작품내용은 검토단계이지만 64비트머신의 성능을 살린 소프트가 고려되고 있는 중이다. 캡콤이라는 빅메이커가 소프트를 개발한다고 하는 것만으로도 충분히 주목을 끄는 뉴스가 되겠지만 그외에 흥미 끄는 것은 가까운 시기에 M2시스템을 탑재한 아케이드 기판이 등장한다는 것이다.

콘슈머 기종의 테크놀로지를 아케이드 기판에 탑재하여 아케이드 게임과 가정용 게임을 링크시킨다는 패턴으로 신세대기의 시대를 연다는 계획이다. 예를들면 남코의 아케이드 기판 「시스템II」는 플레이 스테이션의 보드와 같은 스펙으로 되어 있고 시스템II용으로 개발된 아케이드 게임인 「철권」은 수개월 안에 완벽하게 PS로 이식되었다. 세가에서도 「ST-V」라는 새턴호환의 아케이드 보드가 있고 「골든 액스 듀얼」 등의 게임이 아케이드용 소프트의 발매로부터 반년정도의 시간이 흐른 후 완벽하게 이식되었다. 이렇게 성공한 예를 보면 M2시스템에 있어서도 같은 형태의 판매전략으로 더욱 현실성 있는 방향으로 전개된다는 점에서 기대가 모아지고 있는 것이다.

영국에 사무실을 가지고 있는 파나소닉 소프트웨어 유럽 오피스의 홈페이지에 마련된 M2 코너

## 통신기능, 장착식 지향인가?

M2의 중요한 기능 중 하나로서 통신기능을 들 수 있다. 차세대 게임기가 PC보다도 편리한 모뎀과 주변기기 등의 통신용 장비를 갖추어 가고 있는 추세에 맞추어 M2에서도 통신기능은 중요한 기능 중의 하나로 인식되어 가고 있는 것이다. 사실 통신기능은 어느 기종에서도 정식 코멘트로 채용되고 있지는 않다. 하지만 이미 M2에서는 충실한 통신기능을 체험할 수 있을 것이라는 개발자 측의 발표도 있었기 때문에 M2에 있어서는 통신기능이 아예 처음부터 장착될 가능성도 꽤 높은 것이다.

그것을 반증하는 것이 M2의 스펙 중 사운드 기능인 66MHzDSP 탑재 항목이다. 물론 메인으로서의 사운드 재생기능은 상당히 뛰어나지만 DSP라는 것은 사운드 전용의 CPU라고 할만한 것으로 실제로는 소프트 이외에도 모뎀 기능도 가지고 있는 것이다. 28,800BPS의 모뎀기능을 탑재해서 발매가 된다면 인터넷의 다이얼 업 접속이 가능하다는 것을 고려해 볼 수 있다. 물론 공중회선을 사용한 대전 게임의 플레이로도 해석할 수 있는 문제이긴 하다. 하지만 그동안 1대 1대의 개인 접속만 가능했던 게임기가 드디어 네트에 억세스할 수 있게된다는 것은 비약적인 발전이 아닐 수 없다.

## D2의 현재

D2는 누구라도 즐길 수 있는 게임으로 탄생된다는 대전제 아래 만들어지고 있다. 그를 위해서 그 게임 특유의 세계관이나 조작방법 등을 익히고 스토리로 들어가서 진행시키지 않으면 안된다. 그렇기 때문에 표정이 풍부한 폴리곤 미인 로라가 탄생하게 된 것이다. 카메라 워크도 컷백 등 영화적인 기법을 사용해 그녀의 불안이나 공포를 플레이어가 동시에 체험할 수 있도록 기획되었다. 아울러 A버튼만으로 거의 모든 조작을 할 수 있게 된 것도 이러한 대전제를 이루기 위해서 기획된 것이다.

M2이기 때문에 실시간 폴리곤과 MPEG를 사용할 수 있는 것이다. 물론 그로인해 로라의 움직임과 표정 등이 보다 다채롭게 되었지만 무엇보다도 플레이어가 보다 자유롭게 그녀를 움직일 수 있게되었다는 것이 특징일 것이다. 움직이고 싶을 때 움직이고 싶은 곳으로 갈 수 있는 것이다. 주인공의 시점으로 완벽하게 실시간 폴리곤의 세계가 움직이는 것이다. 참고로 말하자면 6,000폴리곤이 1/30초에 매플레임으로 움직일 예정이다. 그리고 실시간 폴리곤이기 때문에 시간의 개념이 사용된다. 예를들면 스위치를 켜면 열리는 문이 있어서 그것이 닫히기 전까지 그곳을 통과하지 않으면 안된다거나 하는 등의 트랩이 있다. 그리고 시간이 흐르면서 변화하는 장소나 물건 등 여러가지를 생각할 수 있다. 그리고 객관시점은 영화와 같은 느낌을 주고 여기에서 MPEG가 사용된다. 결국 움직임과 베이직 액션은 실시간 폴리곤으로, 이벤트에 들어서면 MPEG 무비이고 그 연결이 매우 자연스럽게 된다는 것이다.

세계 최초의 '디지털 액트리스' 로라의 개발화면. 그녀의 아름다움은 정밀한 계산을 통해서 만들어진다

# 국산 소프트가 달려온다!

**차세대 소프트로는 처음으로 국산제작 활기를 띄고 있는 3DO 게임 소프트가 드디어 하나씩 그 결실을 맺고 있다. 이미 차세대의 전성기를 이루고 있는 일본에 비해 늦은감은 있지만 이제라도 차세대 기종의 게임 소프트가 국산 제작된다는 것은 그 자체만으로도 커다란 의미가 있을 것이다.**



## 파이어 월

| 장르 | 슈팅 | 발매일 | 3월 예정 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | LG 소프트웨어 | 발매가 | 미정 |

최초의 국산 제작 차세대 게임 소프트라는 의의를 가지고 있는 '파이어 월'이 드디어 개발이 완료되었다. 3DO용 '파이어 월'은 전체 10개의 스테이지로 구성되어 있으며 1 - 3 스테이지까지는 리얼 스페이스로 4-10스테이지는 사이버 스테이지로 구성되어 있다.

파이어 월의 가장 큰 특징은 적마다 효율적인 무기가 다르다는 것이다. 예를들면 첫번째 스테이지에서 지상의 목표물은 선더볼트(Thunderbolt)가 공중의 목표물은 바이퍼(Viper)가 적당하며 무기를 잘못 사용하였을 경우에는 아무리 약한 적이라도 쉽게 파괴되지 않도록 되어 있다. 그리고 보스 역시 적당한 무기를 선택해야 하는데 보스의 경우는 부분적으로 바이퍼가 알맞는가하면 다른 부분은 선더볼트를 선택해야만 파괴될 수 있도록 되어 있다.

각 스테이지마다 성공했을 경우 그 다음 스테이지에 관한 정보를 알 수 있는 비주얼 신이 들어가 있으며 게임의 진행 중에 들려주는 음성정보를 유심하게 듣고 거기에서 힌트를 얻어 진행할 수 있도록 되어 있는 것도 이 게임의 특징이라고 할 수 있다. 전체적인 그래픽은 상당히 뛰어난 편이며 컴퓨터 그래픽 위에 실사를 오버랩하여 화면을 구성하였다. 그러면 이제 '블루애로'라는 암호명으로 미라12를 파괴하라는 임무를 띄고 발진하자.

파이어 월의 초기화면

### 스테이지1 (Coastal Defense)

플레이어의 전투기에는 자동으로 두가지 무기가 탑재되며 이미 이야기한 것처럼 선더볼트는 지상 목표물 그리고 바이퍼는 공중 목표물에 사용해야 한다. 스테이지1의 보스라고할 수 있는 적군의 요새는 공중에 떠 있으며 그것을 파괴하려면 우선 바이퍼로 그 요새의 공격무기를 먼저 파괴하고 그후에 선더볼트로 돔 구조물을 파괴하고 그 안에 감추어진 원반형 '감시 안테나'를 파괴해야한다. 요새가 파괴되면 스테이지1의 임무는 완수한 것이며 그후 레드 드래곤의 작전본부 위치를 알려주는 나가이 박사의 비디오 통신 메세지가 작동된다.

공중 목표물은 바이퍼를 사용하여야만 격추시킬 수 있다

격추되는 적군의 요새

레드 드래곤의 작전본부에 들어가기 전 모습

### 스테이지2 (Canyon Player)

스테이지2의 무대는 비좁은 협곡사이가 주무대이며 첫번째 갈림길에서 대형 방어탑을 폭파해야만 왼쪽 협곡으로 진입할 수 있다. 레드 드래곤의 지휘본부로 유도하는 협곡에는 또다른 갈림길이 있으며 신전은 이곳이 지휘본부로 통하는 협곡의 입구임을 암시하고 있다.

스테이지2의 주무대는 좁은 협곡사이이다

### 스테이지3 (Great Wall)

우선 중국 만리장성 근처에 설치되어 있는 파워 그리드를 파괴해야 '죽음의 요새'의 화력을 약화시킬 수 있다. 요새의 방어기지를 파괴하지 않고 사이버 게이트로 접근하는 것은 불가능하며 레드 드래곤으로 부터의 무선 통신은 이러한 상황을 설명하여 준다. 이 스테이지를 클리어하면 사이버 게이트를 통해 사이버 스페이스로 가게 된다.

앞에 보이는 방어기지를 파괴하지 않고는 사이버 게이트로 들어갈 수 없다

스테이지3의 실패신. 스테이지마다 다른 실패신이 갖추어져 있어 이것을 보는 것으로 많은 위안이 된다

### 스테이지4 (Portal Defense)

플레이어는 Hexripper 1.0과 Access Tool의 두가지 무기만으로 가상 공간 내부로의 여행을 시작하게 된다. Hexripper1.0은 강력 순찰대와 초소 경비병에 대항하는 효과적인 무기이며 Access Tool은 여러가지 필수 기구들을 획득하기 위한 도구이다.

플레이어는 이 스테이지4에서 해커를 위한 첫번째 실마리를 구해야하며 여기에서 미라

12에 대적하기 위해서는 필수 적이라고 할 수 있는 AIRES 모듈에 관한 정보를 얻게 된다.

사이버 스페이스로 들어가는 모습. 플레이어의 비행기가 변형된다

## 스테이지5(Miracom Information Network)

플레이어는 이 스테이지에서 상대하게 될 강력 순찰대에게 대항하기 위해 Hexripper 1.0의 업 그레이드라고 할 수 있는 Hexripper 2.0을 구해야만 한다. 파이어 월을 돌파하고 미라12를 파괴하기 위해서는 이곳에서 필요한 장비를 획득해야 하며 레드 드래곤의 지휘본부에서 이러한 상황들을 계속 무전으로 들려준다.

네트워크 안에서 제일 먼저 할 일은 액세스 툴(Access Tool)을 사용하여 세가지의 장비들을 획득해야 한다. 그 첫번째가 Hexripper 2.0이며 두번째는 데미지 리페어 모듈(Damage Repair Module)이고 마지막으로 패스키 1.0을 획득해야 한다. 네트워크를 감시하는 강력 순찰대 중에서 지휘 순찰대가 패스키 1.0을 가지고 있으며 플레이어는 이 순찰대를 격파하고 그 도구를 획득해야 한다. 패스키 1.0은 네트워크 외부의 제한지역의 접근을 가능하게 해 주며 그외 유용한 도구를 얻는데 사용된다. 패스키 1.0은 액세스 툴(Access Tool)을 대치하며 패스키 역시 버전 2.0이 있다. 이들 유용 장비는 시티 오브 라이트와 Data Cleansing을 수차례 반복하여 왔다갔다 하면서 얻어지게 될 것이다.

인포메이션 네트워크로 들어가는 모습

이곳에서는 이처럼 여러가지 아이템을 얻어야 한다

## 스테이지6(City of Light)

조금은 색다른 슈팅을 즐길 수 있도록 만들어진 스테이지이다. 하지만 패스키를 얻지 못하면 다음 스테이지인 데이터 크린징(Data Cleansing)으로 갈 수가 없다. 만약 스테이지6에 왔다하더라도 패스키를 얻지 못한 상태라면 빨리 인포메이션 네트워크로 돌아가는 것이 좋다.

약간은 다른 스타일의 슈팅이라는 것을 알 수 있다. 사진에 보이는 둥그런 곳이 다시 인포메이션 네트워크로 돌아갈 수 있는 통로이다

## 스테이지7 (Data Cleansing)

플레이어가 이곳에 진입하게 되면 강력 순찰대를 만나게 되므로 Hexripper 2.0이 필요하다. 디스어셈블리 챔버(Disassembly Chamber) 내에는 세 갈래 길이 있고 좌측은 네트워크로 통하게 된다. 데이터 크린징(Data Cleansing) 내에는 Data Storage가 있으며 이곳으로 가는 복도에는 추적견이 숨어 있다. TraceCutter 1.0이나 2.0으로 대항하여야 하며 패스키2.0은 챔버 밖에 있는 강력 순찰대가 소유하고 있다. 이것은 물론 패스키1.0을 가지고 있어야 업그레이드할 수 있다. 이곳에서는 스턴 해머, 코드 슬래머, 트레이스 커터, AIRES(컴파일과 모듈)과 패스키2.0 등을 얻을 수 있다.

아이템을 적절히 맞추어야 트레이스커터를 구할 수 있다

추적견의 모습. 비행기에 비해 월등히 크다

## 스테이지8 (Perimeter Defenses)

마치 가상공간의 기계 속을 날고 있는듯한 분위기의 스테이지. 이곳까지 왔다면 파이어 월에 거의 접근한 것이다. 이곳에서는 레이저 차단장치를 파괴하고 보조 터널을 찾아야 한다. 그것이 연구실을 찾는 유일한 방법이기 때문이다.

이러한 장애물도 통과하여야 한다

## 스테이지9 (Fire Wall)

이곳에서도 스테이지3과 같은 전면전이 펼쳐진다. 이곳을 통과하려면 전자빔을 파괴하여야 하는데 그러기 위해서는 모든 입력 지원기지들을 파괴해야 한다.

스테이지9의 실패신

## 스테이지10 (Final Confrontation)

스테이지10에서는 거대한 로보트를 상대하게 된다. 너무 바짝 붙으면 서두르지 말라는 메시지가 들려 오는데 사실 이 이야기를 들었다면 이미 늦은 것이다. 아마도 플레이어의 비행기는 로보트의 두 손으로 뭉개지고 말 것이다.

처음에는 낮은 비행으로 접근하여 로보트 위를 낮게 비행하며 로보트의 몸 위에 붙어있는 목표물들을 하나하나 폭파하여야 한다.

플레이어를 비웃고 있는 미라12의 모습

스테이지10에서는 거대한 로보트를 상대해야 한다

로보트에 바짝 붙어 비행하며 로보트 몸 위에 붙어 있는 목표물을 파괴해야 한다

© LG Software

# 아마게돈

| 장르 | 슈팅 | 발매일 | 미정 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | LG 소프트웨어 | 발매가 | 미정 |

이미 보도된 바와 같이 6명의 캐릭터 중 하나의 캐릭터를 선택할 수도 있고 스토리 모드로 설정해 스토리에 따라 주어지는 캐릭터로 게임을 진행해 가는 방식을 선택할 수도 있다. 어떤 모드로 설정하든 간에 스테이지의 난이도와 캐릭터의 공격력과 방어력, 그리고 민첩성 등의 상관관계가 높은 시스템으로 만들어진다는 뜻이며 설정하는 캐릭터에 따라서 등장하는 비행선과 사용무기가 달라지게 되고 그 무기의 파워 역시 다르게 설정되어 있다.

이번 호에서는 각 캐릭터들의 공격력과 방어력 그리고 민첩성 등에 관련된 정보를 공개하기로 한다.

먼저 오혜성은 이 게임의 주인공이므로 전체 스토리를 이끌어 가는 캐릭터라고 할 수 있으며 모든 면에서 고른 능력을 가지고 있어 하나의 캐릭터만으로 전체 스테이지에 도전한다면 오혜성이 가장 적당할 것이다. 그리고 혜라는 이 게임의 여주인공이라고 할 수 있는 캐릭터로 파괴력은 별로 좋지 않고 민첩하지도 않지만 수비력과 조작성이 좋은 편이어서 초보자나 수비 위주의 안정된 플레이를 원하는 사람에게는 알맞은 캐릭터라고 할 수 있다. 마리는 혜성과 끝내 이루지 못하는 사랑을 나누는 여성 캐릭터로 게임초반에 등장하는 캐릭터이기 때문에 게임에 미숙한 초보자들을 위하여 전반적으로 고른 능력과 우수한 조작성을 가지고 있다. 하데스는 오혜성에 비해 공격력이 좋은 편이고 전반적으로 고른 능력을 가지고 있기 때문에 이 캐릭터 역시 초보자들을 위한 캐릭터라고 할 수 있으며 베로나는 공격적인 캐릭터로 6명 중 가장 뛰어난 파괴력과 빠른 민첩성을 가지고 있기 때문에 게임을 많이 해본 베테랑 유저들을 위한 캐릭터라고 할 수 있다. 마지막으로 탄타로스는 마리와 함께 스토리모드 첫 스테이지에 등장하는 캐릭터로 파괴력은 별로 좋지 않지만 조작성이 전체 캐릭터 중 가장 뛰어나고 민첩성도 가지고 있어 초보자들에게 가장 유리한 캐릭터라고 할 수 있다.

이외에도 조작에러율이라는 일종의 패러미터가 각 캐릭터마다 채용되어 있다. 조작에러율은 슈팅게임을 하면서 유저들에게 가장 민감한 부분이라고할 수 있는 부분으로 사용하는 캐릭터가 얼만큼 원하는대로 움직여 주는가하는 것으로 에러율이 높을수록 더 부정확하게 움직이는 것이다.

**캐릭터별 특성**

| | 공격력 | 치명율 | 민첩성 |
|---|---|---|---|
| 오혜성 | 7 | 1.0 | 1.2 |
| 혜라 | 5 | 0.8 | 1.0 |
| 마리 | 5 | 0.8 | 1.0 |
| 하데스 | 8 | 0.8 | 1.0 |
| 베로나 | 10 | 1.2 | 1.4 |
| 탄타로스 | 6 | 0.8 | 1.0 |

이미 알려진 바와 같이 3DO용 아마게돈은 10개의 스테이지로 이루어져 있으며 각 스테이지 마다 2개의 섹션으로 나뉘어지게 된다. 하나는 각 스테이지에 등장하는 적들과 싸우는 섹션이며 다른 하나는 보스가 등장하는 섹션으로 나뉘어지게 되는 것이다. 이 중간 부분 즉 보스가 등장하기 바로 전에는 앞으로 등장하게 될 보스를 설명해 주는 비주얼 신이 들어갈 예정이다.

스테이지 3의 전투화면

스테이지 6의 전투화면

STAGE-4 BOSS

스테이지 4의 보스

© Viccom

# 극초호권

| 장르 | 격투액션 | 발매일 | 미 정 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 빅 콤 | 발매가 | 미 정 |

2년여의 개발기간을 거친 빅콤의 극초호권도 아케이드 버전은 이미 개발이 끝난 상태여서 3DO 이식작업만을 남겨두고 있다. 개발 진척도로 보아 파이어 월에 이어 두번째로 발매될 예정이며 그동안 아케이드에서 인기를 누렸던 대전 격투액션 장르가 부족했던 3DO에 국내 최초의 차세대 격투액션 소프트라는 의의를 가지고 탄생하게 되는 것이다. 아케이드 버전은 이미 일본 SNK사에 제작을 의뢰해 놓은 상태여서 이제 곧 그 모습을 볼 수 있을 것이며 그후 3DO용과 IBM용 소프트로 등장하게 된다.

**후드웍의 다양화**

「극초호권」은 캐릭터의 상태에 따라서 3가지 형태의 후드웍을 설정하여 사실적인 표현에 노력하였다.

| | 표현형태 | 비 고 |
|---|---|---|
| 후드웍1 | 일반적인 후드웍 | |
| 후드웍2 | 호전적인 후드웍 | 필승권법 사용시 |
| 후드웍3 | 지친모습의 후드웍 | 체력게이지 24도트 이하일 때 |

## 특수공격

「극초호권」에서는 특수공격을 설정하여 게임의 재미를 배가시키고 있다. 특수공격을 간단히 표로 알아보면 아래의 표와 같다.

| | |
|---|---|
| 막고차기 | 방어형 공격동작으로 상대가 공격시 되받아치는 공격 |
| 날라찍기 | 상대가 그로기 상태일때 결정적인 가격을 할 수 있는 기술 |
| 낙 법 | 공중에서 지면으로 떨어질 때 데미지없이 착지하는 기술 |
| 체 공 | 일반점프보다 거리나 높이가 더 큰 점프로 공중전에서 사용하는 기술 |

중간보스로 등장하는 파우웰

나타샤의 필살기 중 하나

화면 하단의 두루마기가 펼쳐지면 초필살기를 사용할 수 있으며 잠시 후면 곧 다시 말려 버린다. 사진은 호야의 필살기 중 하나

양쪽 모두 파우웰이 필살기를 사용하는 모습이다

# 배틀 블루스



| | | | |
|---|---|---|---|
| 장 르 | 전략 시뮬레이션 | 발 매 일 | 미 정 |
| 제 작 사 | 신즈데코 | 발 매 가 | 미 정 |

신즈데코의 기대작 「배틀 블루스」도 이제 마무리 단계에 접어 들었다. 현재 이번달 중순경 대망의 완성을 목표로 총력을 쏟고 있다. 이번호에는 「배틀 블루스」에 사용되는 아이템과 무기류를 총공개한다.

무기에는 캐릭터별로 사용가능한 무기들이 따로 있으며 무기마다 사정거리와 공격력의 차이가 있다. 무기를 구입하는 자금은 팀 전체의 미션자금에서 캐릭터별로 분배하는 시스템으로 구성되어 있다. 무기나 아이템은 이렇게 브리핑에서 구입할 수도 있으며 게임 도중 습득하는 경우도 있다. 무기와 아이템 그리고 캐릭터의 조합이 게임 전반에 걸친 전략적 의미를 가지며 캐릭터의 설정은 고정된 인원과 선택가능한 인물로 나뉘어져 있다.

보통 게임 초반에는 적은 인원으로 시작되며 게임이 진행되는 도중 합류하는 인원으로 점차 파티수가 늘어나게 되어 있다.

아이템의 종류는 회복계와 공격보조, 방어용과 특수 아이템으로 구성되어 있다. 무기와 아이템의 기능에 대해서는 실제 게임을 플레이해 봐야 확실히 알 수 있을 것 같으며 특정 캐릭터에게 아이템이나 무기를 사용하려면 그 캐릭터의 턴이 돌아올 때라야 사용이 가능하다.

### 완성된 캐릭터 화면

「에릭드 바송」
「준」
빌 멕케이
로드리고 키보스
진 유이츠
B.B
유앙

### 아이템 일람

| 회복계 | 공격보조 | 공격보조 | 특수아이템 | 특수아이템 | 방어용 |
|---|---|---|---|---|---|
| Cigarette | BH-8 | D Capsul | Glove AT | Binocular | S.N.D Helmet |
| F.A Medicine | Imitation Bone | Freezer-Fx | Glove DF | Mine Detector | A.C.M Helmet |
| F.A Kit | Blinder | Grenade | Key Box | Infrared Goggle | PASGT Jadet |
| Health up Kit | Magazine | Shadow-m | Call Device | | Ceramic Jadet |
| Ration | Cartridge Belt | Mine-x | Mv Boots | | A.C.M Jadet |
| | Chemical Gas | Rocket Bomb | DF Boots | | |

### 「배틀 블루스」에 등장하는 무기 일람

| 검류 | 소총류 | 소총류 | 소총류 | 화염방사기 |
|---|---|---|---|---|
| Dagger | Auto 10 | AK-47 DX | Maverick 88 | M47EX Dragon |
| M9 MPBS | Colt M2101A1 | Ingram | MG 12 | Panzerfaust DLX |
| MPBS | M4057 | KG9 | SMG 826 | 204 Launcher |
| Samurai Sward | S&W-M50 | XP-100SP Sniper | G3A9 | M7E7 mk Ⅰ |
| Eagle Dirk | | XP-100SP Sniper | UZI GMG mk Ⅰ | M89 |
| **권총류** | | M40 Sniper | LMG-9 Laser | SMAW2 |
| Fire Dragon | | MP5KPDW | WZ 63S | M134 Vulcan |
| FZ-09 | | | | |
| Sodom | | | | |

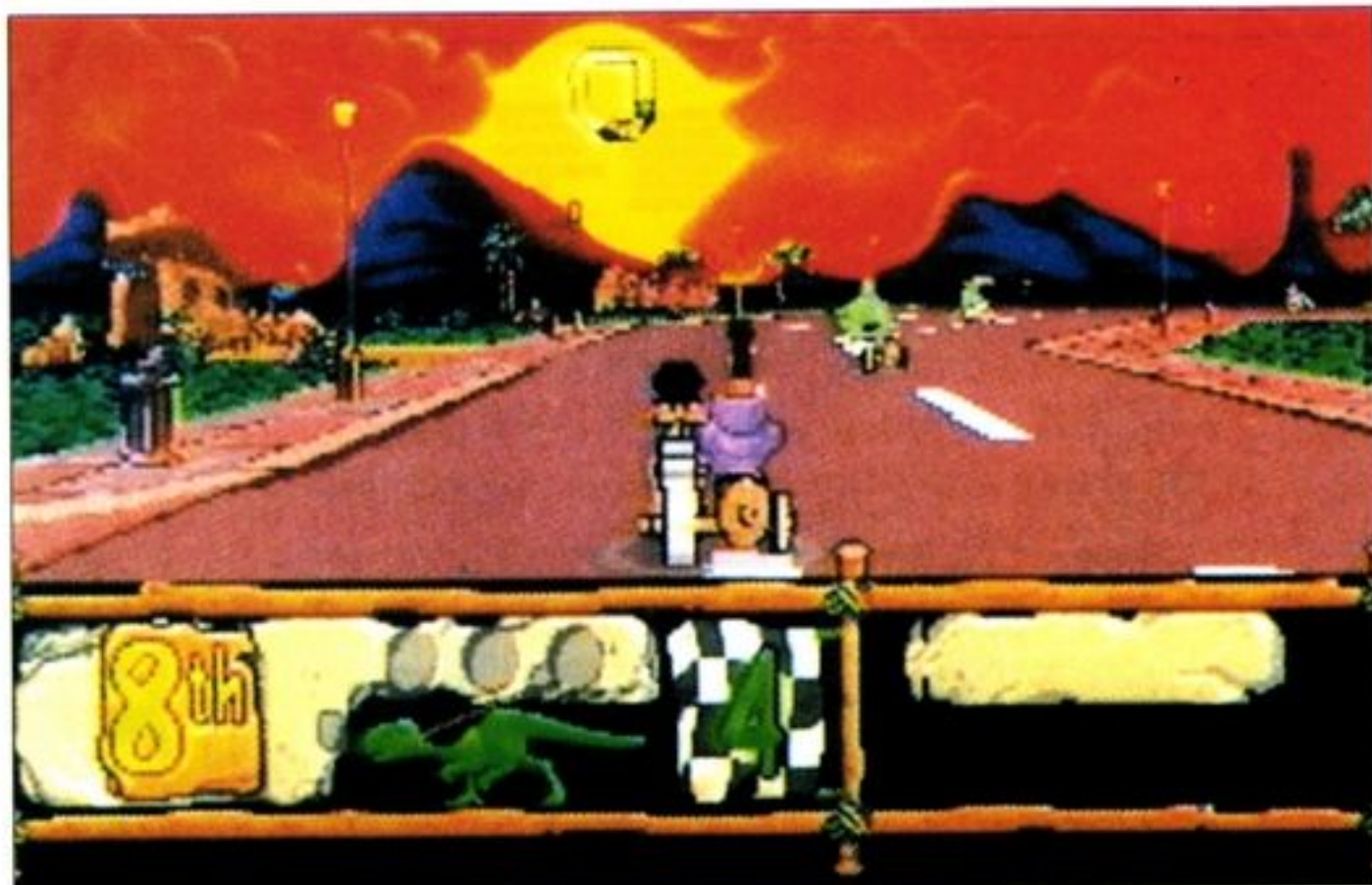
# BC 레이서

| 장 르 | 액션 | 발매일 | 미정 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | LG 전자 | 발매가 | 미정 |

## 석기시대를 달린다!

IBM 애니메이션 레이싱 게임으로 선풍적인 인기를 모았던 BC 레이서가 3DO용으로 국내에서 발매될 예정이다. BC 레이서는 단순히 스피드를 즐기는 레이상 게임이라기 보다는 레이스 도중 앞서가는 상대를 부딪혀 부숴 버리거나 점프대를 차지하기 위해 상대를 밀쳐내야 하는 등의 배틀 액션적인 요소를 가지고 있는 레이싱 게임이다.

게임의 배경은 석기시대로 이루어져 있고 등장하는 캐릭터도 재미있는 원시인들로 구성되어져 있다. 플레이어는 스피드나 파워 등이 다른 6명 중에서 하나를 골라 레이스에 참가하게 된다. 트랙은 32가지나 준비되어 있으며 우승을 하면 상품으로 「구극의 바이크」가 주어지게 된다. 2인 동시 플레이도 가능하며 2인 동시 플레이를 할 때는 화면이 둘로 나뉘어지게 된다. 친구와 함께 격렬하면서도 재미있는 레이싱을 원한다면 바로 이 BC 레이서가 적격일 것이다.

등장하는 캐릭터도 재미있는 모습을 하고 있다.

레이스 장면



# 사이베리아

| 장 르 | 어드벤처 | 발매일 | 1월 26일 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | EAV | 발매가 | 6,800엔 |

## 환상적인 SF를 만끽!

때는 2027년. 지구는 테러리스트 조직 「The Cartel」과 민주주의적 조직 「FWA」의 2대 세력에 의해서 지배받고 있었다. 컴퓨터 해커이며 감옥에 갇혀 있는 자크는 자유와의 교환조건으로 FWA의 수뇌 윌리엄 데브린에게 어떤 임무를 받게 된다. 내용은 적 기지에 잠입하여 그곳에서 무슨 음모를 추진 중인가를 조사하는 것이다. 모든 것이 랜더링CG에 의해서 전개되며 하드한 SF스토리가 매력적인 어드벤처 게임이 등장하는 것이다.

게임의 내용은 기본적으로 주인공 자크를 조작하여 이야기를 진행시켜 나가는 어드벤처 게임이지만 스토리에 따라서는 플라이트 슈팅이나 퍼즐 등 여러가지 게임을 클리어하도록 되어 있다. 어드벤처 부분도 입체적인 CG로 그려진 화면에서 아름다운 애니메이션으로 전개되며 영화를 방불케하는 카메라의 변화가 드라마틱하게 전개되어 간다. SF를 좋아하는 사람이라면 조금만 실수를 하여도 죽음을 맛보게 되는 하드한 전개만으로도 플레이하고 싶은 의욕이 넘치는 게임이 될 것이다.

어드벤처 부분의 이동은 CG로 전개

적의 헬기나 비행기를 떨어뜨리는 슈팅 장면

# 브레이드 포스

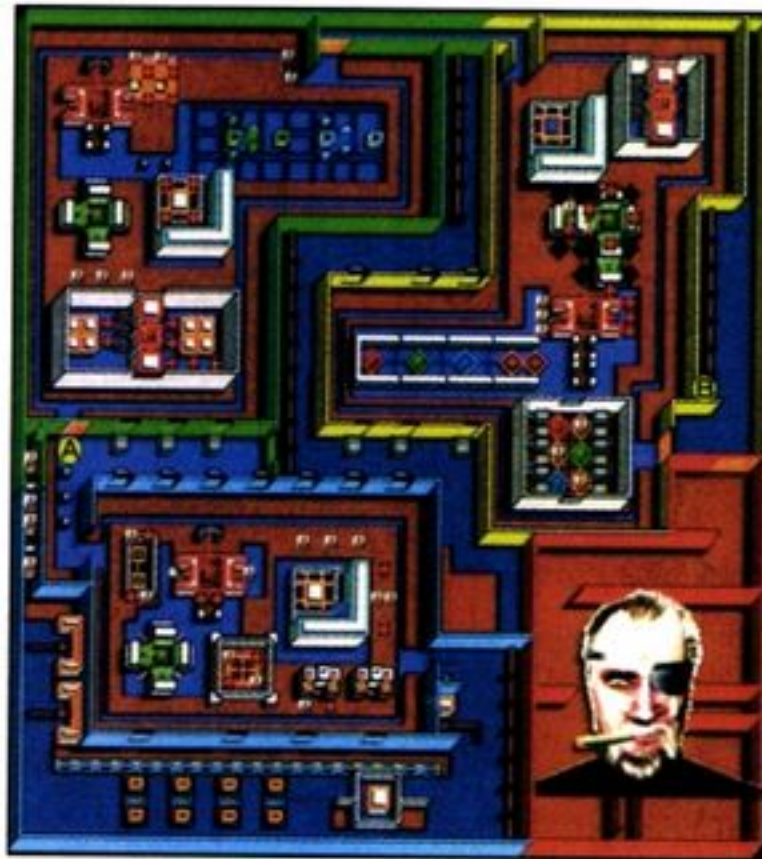
© VIRGIN

| 장르 | 3D 슈팅 | 발매일 | 95년 10월 20일 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 스튜디오 3DO | 발매가 | 6,800엔 |

## 전반의 2스테이지 대 분석!

### MISSION 1

미션1의 보스는 테렌스 비트이다. 이 스테이지는 연습을 위한 스테이지라고 할 수 있다. 어느 적에게 어떤 공격이 유리할까 하는 것을 충분히 익힐 수 있는 난이도로 이루어져 있다. 기본은 아이템을 취하여 진행해 가는 것이다. 그리고 어느 정도의 시간이면 연료가 떨어지는지를 숙지해 두는 것이 중요하다.

전체 스테이지를 보고 싶은 사람을 위해 이번에 맵을 공개한다. 이 게임은 오토 매핑이어서 한번 미션에 실패하면 맵이 사라져 버리기 때문에 완전한 지도를 본 사람은 아직 그리 많지 않을 것이다. 그리고 웨펀 차저 등의 아이템이 있는 곳의 위치도 표시되어 있기 때문에 연료보충이나 라이프 회복 등이 필요할 때 요긴하게 사용할 수 있을 것이다.

보스가 있는 곳까지 가려면 2개의 장애를 거쳐야 한다. 막다른 곳이 있는 것이다. 처음의 장애는 맵의 왼쪽 중앙에 있는 A부분이다. 이곳에는 KEY라고 써여진 물체가 떠오르지만 다음 장애 즉 맵의 오른쪽에 있는 B부분에서는 찾기 어려운 곳에 KEY가 있다. B지점까지 이르면 보스가 가까이 있다는 것을 뜻하기 때문에 적들의 공격도 매우 거칠어질 것이다.

미션1의 맵

첫번째 장애즉 A장소의 KEY. 이것을 파괴하면 닫혀 있던 루트가 열리게 된다

특별히 써 있지는 않지만 이것도 KEY이다. B의 장소에 있는 것으로 이것을 파괴하면 보스가 있는 곳으로 갈 수 있는 문이 열린다

### MISSION2

미션 2는 메두사를 쓰러뜨리는 것이다. 미션 1과 비교해서 급격히 난이도가 어려워져 있다. 맵 자체가 복잡하게 되어 있기 때문에 좀처럼 쉽게 전진할 수 없다는 것과 적의 수가 많아졌고 공격도 미션 1에 비해 훨씬 심해졌다는 것을 느낄 수 있을 것이다. 하지만 반대로 맵이 꽤 간단한 구성을 가지고 있기 때문에 보스 근처까지 가는 것은 그리 어렵지 않을 것이다. 구체적으로 이야기하자면 스타트 직후 맵 위로 진행하는 것만으로 간단하게 적색 영토에 들어갈 수 있다. 그리고 스타트 후 곧 바로 오른쪽에 있는 벽과 같은 노란색 바리케이트를 붕괴시키면 적색 영토로 갈 수 있다. 아지트에 들어가기까지 3분정도 걸리지만 공격은 꽤 심한 편이다.

미션2의 맵

대량의 라이프

### 아이템 일람

| 아이템 | 설명 |
|---|---|
| 웨펀차저 | 폭탄이나 미사일 등의 발사시에 에너지가 소비된다. 그 차저에 요구되는 시간을 단축시켜주는 아이템. 많이 취하면 취할 수록 차저하는 속도가 빨라진다 |
| 강력 웨펀차저 | 문자로 되어 있어서 약간은 이상하게 여길지 모르지만 사실은 웨펀차저를 몇개 묶어 놓은 듯한 강력한 차저이다 |
| 라이프 | 장애물과 충돌했을 때나 적의 공격에 의해 데미지를 입었을 때 라이프를 회복시켜 주는 아이템. 한꺼번에 전부 회복되지는 않고 어느 정도밖에 회복되지 않는다 |
| 에너지 | 헬기의 연료를 회복시켜 준다. 라이프와는 달리 연료는 날고 있는 동안 연료는 반드시 필요하기 때문에 계속 채워주지 않으면 안된다. 가장 중요한 아이템이라고 할 수 있다 |
| 터보 에너지 | 연료를 회복시켜 주지는 않지만 비행속도나 명령에 대한 반응속도 등을 높여 주는 아이템. 효과는 계속 이어지는 것이 아니라 어느 정도 시간이 흐르면 원 상태로 돌아온다 |
| 건 파워 업 | 장착되어 있는 할스 건의 한번에 발사할 수 있는 탄수를 증가시켜주는 아이템 |
| 커브 미사일 | 장착되어 있는 미사일의 파괴력을 4배로 올려주는 아이템. 그 이름대로 곡선을 그리면서 발사되기 때문에 적의 공격을 피해가며 공격이 가능하다 |
| 스플랫 범 | 폭발 후 착탄과 함께 분열되어 작은 폭탄이 폭발하는 타입의 아이템. 광범위한 공격을 할 수 있다 |
| 파워 범 | 위력은 데폴트로 장착되어 있는 폭탄과 같지만 미사일과 같이 조준하여 발사할 수 있는 폭탄. 에너지의 소비가 심하기 때문에 차저의 시간이 걸린다 |
| 프로텍터 | 장애물과 충돌해도 데미지를 받지 않고 전진하는 것이 가능한 아이템. 하지만 일정시간이 지나면 효과가 사라지게 된다. 터보 에너지를 취하기 전에 갖추어 두는 것이 좋다 |

이 코너는 앞으로 발매될 소프트뿐만 아니라 기존의 소프트를 포함하여 장르별로 종합하여 안내해 드리는 코너입니다. 이번호에는 야구 소프트를 종합하여 소개해 드리고 앞으로도 계속 연재하여 자기가 좋아하는 장르의 게임을 한눈에 볼 수 있도록 소개해 드리겠습니다.



# 프로 스타디움

| 장르 | 스포츠 | 발매일 | 발매중 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 산요 | 발매가 | 5,800엔 |

## 다이나믹한 야구를 즐긴다!

그동안 애타게 기다려 왔던 3DO 최초의 야구 게임인 「프로 스타디움」의 발매를 계기로 야구 소프트도 증가 추세를 나타내고 있다. 이 「프로 스타디움」은 커다란 캐릭터 그래픽으로 현재의 일본 프로야구 선수들이 출연하여 활약을 하게 된다. 데이터를 일본 프로야구 12개 구단으로부터 공인을 받았기 때문에 선수나 팀 등이 실명으로 등장하게 된 것이다. 야구장 역시 12개 구단의 프랜차이즈가 모두 갖추어져 있으며 이 구장의 그래픽은 상당히 리얼하게 표현되어 있다. 전광판을 비롯한 광고 간판까지 정확하게 묘사되어 있는 것이다.

시스템적인 부분을 말하자면 수비를 자동적으로 해 주게끔 설정할 수도 있기 때문에 초보자라도 쉽게 플레이할 수 있다는 것이 가장 큰 특징일 것이다. 그다음으로 특징적인 것은 공을 던질 때에 스피드의 변화를 느낄 수 있다는 것이다. 던질 때에는 A,B,C 버튼으로 3단계로 구속을 나누어 던질 수 있고 투수에 따라서도 쾌속구와 늦은공의 속도차가 나게 설정되어 있다. 종래의 야구 게임은 던지는 코스를 위주로 제작되었고 완급의 차를 재현하기에는 무리가 있었지만 이 「프로 스타디움」에서는 그러한 투구 기술도 완벽하게 구사할 수 있는 것이다.

오프닝 데모화면

선수들의 스윙폼도 개성이 넘친다

타석에 들어서면 전 타석까지의 결과가 TV중계처럼 표시된다

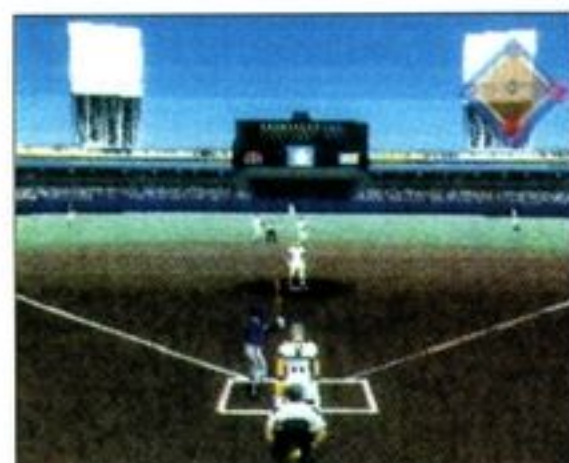


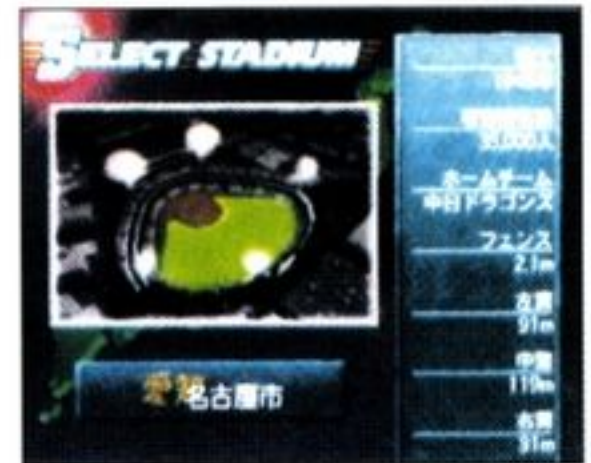
# 프로야구 버철 스타디움

| 장르 | 스포츠 | 발매일 | 발매중 |
|---|---|---|---|
| 제작사 | EAV | 발매가 | 6,900엔 |

## 여러가지 모드 설정으로 다양한 게임을!

리얼한 움직임과 발군의 게임성으로 3DO 유저들에게 호평을 받았던 「J리그 버철 스타디움」을 개발한 EAV에서 야구게임이 발매되어 시선을 집중시키고 있다. 물론 현재 일본 프로야구 선수가 모두 실명으로 등장하고 각자 특유의 패러미터가 설정되어 있는 것도 J리그와 비슷하다. 모드설정은 1시합만을 할 수 있는 시범경기와 1팀을 선정해 시즌에 참가할 수 있는 시즌모드와 일본시리즈와 같이 2개의 팀으로 싸우는 시리즈외에 센트럴과 퍼시픽의 양 리그에서 좋아하는 선수를 선발해 싸우는 올스타에서 홈런 더비까지 갖추어져 있다. 9인의 선수를 자유자재로 조작하는 것은 물론 자신은 3루만 지키고 나머지는 컴퓨터에게 맡기는 플레이도 가능하다. 그리고 감독으로서 작전명령만을 내리며 게임을 진행시키는 것도 가능하게 되어 있다. 그리고 콘트롤 패드를 6개까지 연결하여 1팀을 6명이 조작하거나 2개팀으로 나누어서 3대 3의 대전 게임도 가능하도록 되어 있다.

감독으로서 명령을 내리는 것은 수비에서는 외야와 내야의 후퇴와 전진 그리고 번트대비와 더블 플레이를 노리는 것 등이 있고 공격에서는 베이스런닝과 도루, 번트, 히트 앤드 런과 장거리를 노리거나 라인을 노려서 치도록 명령할 수 있다. 갖추어진 모드와 즐기는 방법이 상당히 풍부하기 때문에 자유스러운 게임 시스템을 갖추고 있다는 느낌을 주는 게임이라고 할 수 있다.

드디어 타석에 등장

대전 개시전에 팀의 마스코트 캐릭터가 표시된다

야구장의 선택 모드

이 코너는 3DO얼라이브 소프트를 더욱 재미있게 즐기기 위한 다양한 게임의 비법과 힌트를 공개하는 코너입니다. 이번 호에는 인기 레이싱 게임인 「오버 드라이빙」과 호쾌한 농구 게임인 「슬램 앤 잼」의 힌트를 공개합니다. 또한 독자 여러분들이 발견한 비법, 게임진행이 어려운 곳이 있으면 주저없이 「얼라이브 HINTS & TIPS」담당자 앞으로 엽서를 보내주세요.

# 오버 드라이빙

## 대항하는 차도 경찰차도 없는 공포의 주행모드

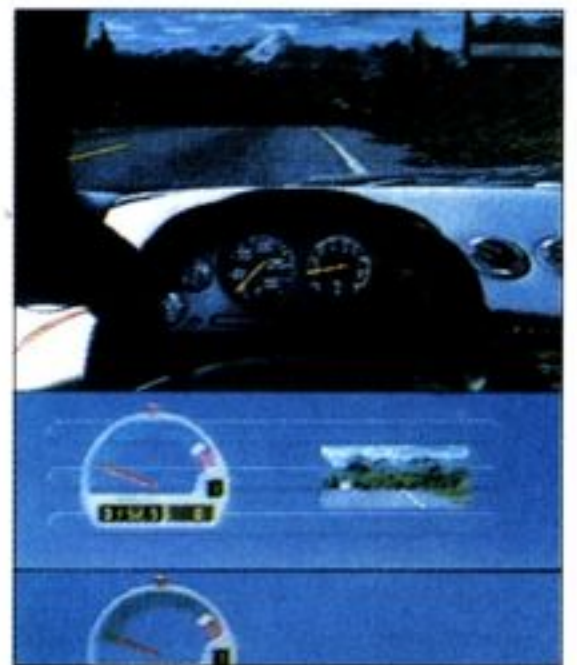
인기를 누리고 있는 3DO 레이싱 게임 중에서 빼놓을 수 없는 것이 바로 이 「오버 드라이빙」이다. 대항차나 경찰차 등의 라이벌 이외의 차가 나오지 않는 연습 모드를 즐길 수 있는 방법이 발견되었다.

방법은 전체 메뉴얼에서 옵션을 선택한 후 게임 레벨의 장소에 커서를 맞추고 버튼을 X, R, L, A의 순으로 신속하게 누르는 것이다. 여기에서 버튼을 누른 채로 있으면 결국 입력한 후에는 4개의 버튼을 모두 누르고 있는 상태가 된다. 그러면 게임 레벨의 색이 황색에서 푸른색으로 변하게 된다. 그러면 메뉴로 돌아와 레이스를 스타트하면 다른 차는 나오지 않게 된다. 하지만 이 모드로 달려도 기록은 남게 된다. 그동안 기록이 저조했던 분이라면 당장 실험을 해 보는 게 좋을 듯 싶다.

레이스 표시가 이렇게 푸른 색으로 변한다

달리는 것을 방해하는 차가 하나도 없기 때문에 신나게 달릴 수 있다

## 화면 아래의 정보화면이 4종류로 변한다

차안에서 보는 시점의 경우 선택한 차의 종류에 따라서 화면 아래의 정보화면이 다르게 나타난다. 이 부분이 변화하는 커멘드가 발견되었다. 2P의 콘트롤러를 접속하여 주행중의 장면에서 2P측의 L, A 버튼과 방향키의 상(上)버튼을 동시에 누르면 화면아래의 정보화면이 사진과 같이 변화한다. 이것을 반복하면 순서가 바뀌며 한바퀴 돌면 제자리로 돌아오게 된다.

화면 아래의 정보화면이 사진과 같이 4단계로 나눠어 진다

## 다른차를 날려 버린다

자신의 시계에 들어오는 모든 차를 글자 그대로 날려 버리는 호쾌한 비법이 발견되었다. 우선은 레이스 스타트 전에 로드화면이 나올 때 L+R+좌 버튼을 누른 채로 있는다. 레이스 시작 후에 주행을 중지하고 메뉴로 돌아간다. 그리고 L+R+상(上), 그 다음 3번째 로드 중에는 L+R+우, 4번째에는 L+R+하(下)버튼을 누르는 요령으로 반복하는 것이다. 4번째의 입력이 끝나면 준비 완료. 레이스가 시작되면 X버튼을 눌러보자. 시계 안에 들어 있는 모든 차가 날아가 버릴 것이다.

X버튼을 누르면 시야에 있는 모든 차가 날아가 버린다

# 슬램 앤 잼

## 슛이 들어갈 확률이 표시된다

자신이 조작하고 있는 선수가 슛을 던진 순간에 그 성공율을 알 수 있는 비법이 공개되었다. 방법은 시합전에 스카우트 리포트 화면에서 시합개시로 이동할 때에 L버튼을 누른 채로 둔다. 그리고 시합개시와 동시에 P버튼으로 포즈를 건다. 포즈 중에 누른 채로 있던 L버튼을 떼고 시합으로 돌아간다. 성공하면 슛한 순간에 득점될 확률이 표시된다. 하지만 컴퓨터 측의 슛은 확률이 표시되지 않는다.

이 스카우트 리포트 화면에서 L버튼을 누른다

슛한 순간에 사진과 같이 성공될 확률이 표시된다

## 화이어 월

1. 반란을 일으켜 지구를 위기로 몰고간 컴퓨터의 이름은 무엇입니까?
2. 플레이어의 게임 진행 중 암호명은 무엇입니까?
3. 스테이지3의 배경이 되는 나라와 유명한 역사유적의 이름은 무엇입니까?
4. 스테이지1에서 공중 목표물을 격추시키기 위해서는 어떤 무기를 써야합니까?
5. 스테이지1이 끝나면 나와서 정보를 알려주는 레드 드래곤의 박사 이름은 무엇입니까?

## 아마게돈

1. 아마게돈에 등장하는 남자 주인공의 이름은 무엇입니까?
2. 3DO용 아마게돈에서 가장 공격적인 캐릭터는 누구입니까?
3. 아마게돈에서 오혜성과 끝내 사랑을 이루지 못하는 여성 캐릭터는 누구입니까?
4. 아마게돈에서 캐릭터가 얼마나 플레이어가 원하는 방향으로 움직여주는가를 나타내는 척도는 무엇입니까?
5. 아마게돈의 스테이6에 등장하는 보스는 어떤 모양을 하고 있습니까?

## 2월호 당첨자 명단

1 등 : 정현철/
2 등 : 안종준/
3 등 : 김재민/
행운상 : 오재영/
이춘근/
백광주/
김정수/
한수호/
원윤재/
김현철/

## 지난호 정답

**데프콘5**

1. 광산 밑의 기지
2. 음모에 관한 정보를 듣고 기지에서 탈출하는 것
3. 포대로 적기를 격추시킨다

**N.O.B**

1. 인간의 유전자와 다른 생물의 유전자를 조합해서 탄생된 특수한 전투력을 가진 생명체
2. 서로 커멘드를 입력한 후 전투,결과,해결의 순으로 반복
3. 체력이 먼저 떨어진 쪽이 패하게 된다

## 시상 내용

**이번호부터 행운상의 상품이 벽시계로 바뀌었습니다. 이번을 계기로 보다 많은 성원을 바라며 그동안의 많은 응모에 감사 드립니다.**

1 등 : 1 명 3DO 얼라이브 게임기 1대
2 등 : 1 명 3DO 얼라이브 소프트 1개
3 등 : 1 명 3DO 얼라이브 벽시계 1개와 3DO 얼라이브 티셔츠
행운상 : 7 명 3DO 얼라이브 벽시계

## 챔프 노트

통신을 이용하면서도 의외로 하이텔에 얼라이브 공식 코너가 마련되어 있는 것을 모르는 사람이 많다. 하이텔에 접속한 후 GO LG3DO를 입력하면 연결이 가능하며 국내 소프트 정보와 해외소프트 정보 등을 빠르게 알아볼 수 있다. 그외에 3DO관련 뉴스와 도전 3DO 퀴즈, 자료실, 3DO에 관한 질문 등을 할 수 있는 코너와 집중분석 등 다양한 코너가 마련되어 있다. 물론 대화실도 있기 때문에 운이 좋다면 통신상으로 이인분을 만나게 될 지도…

## HINT & TIPS 독자제공

### 피파축구

**축구공을 골대보다 더크게!**

경기 도중 스타트 버튼을 누르고 BCBALLABALL순으로 입력한다. 다음은 CRABBR-LABABBR을 입력한다. 그리고 다시 게임을 시작한다. 그러면 경기도중 축구공이 커진다. 축구공이 커질 때 재빨리 스타트 버튼을 누른다. 이 때 멈추었을 때 축구공이 커진 상태로 있어야 한다. 그리고 CRABBRLABAB-BR을 누른다. 다음은 BCBAL-LABALL을 6번 누른다. 그러면 축구공이 엄청나게 크게 변할 것이다.

윤원중/
1442-1



### 테마파크

**롤러 코스터로 손님들을 우롱!**

롤러 코스터의 레일 위에 만들 수 있는 루프(l 모양의 레일)를 이용하여 손님들을 우롱하는 비법이다. 방법은 이 루프를 바로 출발지점에 설치하는 것이다. 이 루프는 어느 정도 속도가 붙어야 돌아가게 되는데 처음에는 가속이 없으므로 그대로 멈추고 손님들은 타자마자 내려야 한다. 하지만 그래도 요금은 다 받고 인기도 떨어지지 않기 때문에 해 볼만한 비법이다. 실제로 해보면 그 재미를 알 수 있을 것이다.

김경해/

# Dr 얼라이브

**3DO에 관한 전반적인 사항에 대해 궁금한 점이나 하고 싶은 말 또는 좋은 의견이 있으시면 언제든지 연락 주세요. 이 코너는 여러분의 궁금증을 시원히 풀어드리고 좋은 의견과 비평을 최대한 받아들이는 곳이니까요.**

Q 이인분 아저씨께! 병자년 새해 모든일이 다 성공하시길 빕니다. 저의 질문은 다른 게 아니고 M2의 발매일과 소프트의 평균 가격에 관해 알고 싶어서 이렇게 Dr 얼라이브의 문을 두드렸습니다. 제발 좀 알려 주세요.

오석준/

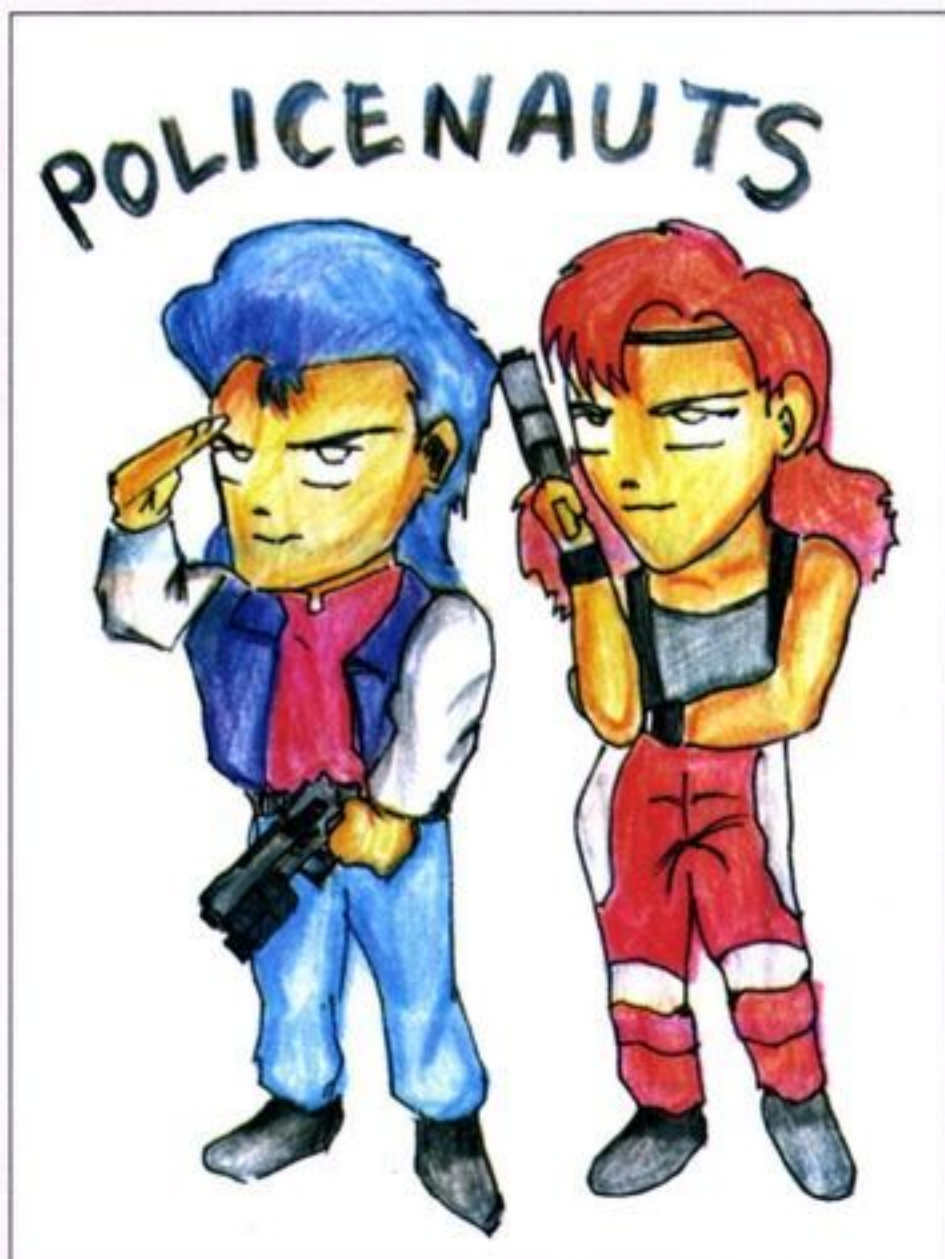
A 이 부분은 상당히 많은 분들이 궁금하다며 엽서를 보내신 부분입니다. 하지만 아직 M2에 관한 가격의 정보는 없습니다. 일본의 경우 마쓰시타의 M2 머신은 4월경 발매될 예정이며 우리나라의 경우는 아직 발매일과 가격이 결정되지 않았습니다. M2의 소프트도 현재는 「D의 식탁2」와 챔프에서 공개한 「트러블 데커」 정도밖에는 개발상황이 공개되지 않았으며 그 가격 또한 어느정도가 될지는 모르는 상태입니다.

Q 안녕하세요?
M2에 관해서 발매일, 가격, 소프트 웨어 등 자세한 설명을 해주세요. 그리고 얼라이브I와 얼라이브 II에 대해서 다시 한번 자세히 비교해 주세요. 졸업II 등 다수의 게임이 얼라이브II에서 플레이가 안된다고 하던데 그 문제에 대해서 말씀해 주세요.

최성웅/

A M2에 관한 질문은 그외에도 상당히 많은 분들이 같은 내용으로 질문해 오셨으나 위의 대답정도밖에는 해드릴 답변이 없군요. 그리고 얼라이브II는 I의 멀티미디어적인 기능을 삭제하고 단순히 게임만을 위한 머신입니다. 얼라이브II에서는 한자롬에 관한 문제로 졸업II가 플레이되지 않습니다. 하지만 어떻게된건지 얼라이브I에서는 플레이가 가능합니다. 이런 문제는 주로 일본 소프트의 한자폰트때문에 발생하는데 일본어판 스워드 앤 소서리가 얼라이브에서 작동이 않되는 것도 이때문입니다. 제가 판단하기엔 얼라이브I보다 얼라이브II가 더 신세대라서 한자를 잘 못읽는 것같습니다.

# 얼라이브 갤러리

**이번 호에는 독자 여러분들이 정성껏 그려주신 그림을 3작품 뽑아 얼라이브 벽시계를 드립니다. 여러가지 주제로 다양한 그림을 그려주신 여러분께 감사드리며 다음달에는 되도록 국산 소프트의 캐릭터를 주제로 그려 주시면 우선적으로 뽑아 드리겠습니다.**



한충우/



김형수/



오석준/

감동의 시작

고객의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.

한 발 앞선 멀티미디어 기술

하이미디어

Play the Future today

# 드디어 나도 3DO 얼라이브의 주인공!

POWER

OPEN

전원

열림

GoldStar

조정기

CONTROLLER

12월 20일 출시예정

◀GDO-203

₩299,000

## 20만원대 32비트 게임기-
## 3DO 얼라이브 II

나도 이제 환상의 32비트 게임을 즐긴다! 비결이 뭐냐구?

하하, 나는 정보가 빨랐거든. 알고보니까 재미는 똑같은데

다른건 비싸고, 3DO 얼라이브 II는 겨우 반값이지 않겠어?

그래서 엄마에게 말씀 드렸더니, "우리 아들 똑똑하네!" 하고

기분좋게 웃으면서 사주시더라구. 내 친구들도 요것만 알면 될텐데…

LG 3DO「얼라이브 II」는 20만원대니까,

엄마 부담이 반으로 줄어든다는 사실을…

GoldStar 3DO

얼라이브 II

■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.

LG전자

「LG 3DO 얼라이브」는 재미있는 타이틀이 많아서 더 신나요.

■ 슈퍼스트리트 파이터 II터보(액션)

■ 지구공습 2019(슈팅)

■ 슬램 앤 잼(스포츠)

■ 니드 포 스피드(레이싱)

■ 피파축구(스포츠)

■ 스타 블레이드(슈팅)

■ 토탈 이클립스(슈팅)

신작타이틀

■ 출시예정작(96년 3월)

● 국초우권(대전액션)

● 이미게돈(슈팅)

● 배틀블루스(어드벤처)

■ 미스트(어드벤처)

■ 블레이드 포스(슈팅)

매 수가 적다는 것은 결국 팔리지 않는 게임이 될 가능성이 그만큼 크다는 것을 예언해 주는 것이다.

### 6. 광고 선전이 불충분했다

TV나 잡지에 광고가 나가고 있는지, 광고의 질은 어느 수준인지에 따라 그 게임의 미래의 행로가 결정된다고 단정해도 좋을 정도로 미디어의 파워는 실로 대단하다. TV에서 한번 스포트라이트를 받을 경우 수천만엔 정도가 소요된다고 볼 때 어느 정도 팔릴 것을 예상해서는 과감한 투자를 할 수 없는 것이다. 그러므로 TV에서 광고가 나가는 게임은 탄탄한 백 그라운드로 소비자들에게 신뢰감을 갖게 해 주는 것이다. 잡지 광고는 각 잡지사의 인지도에 따라 큰 차이를 보이지만 TV선전에 비하면 예산이 비교적 저렴한 편이라고 할 수 있다. 컬러 광고 1페이지당 약 80만원 정도에서부터 수백만원 이르는 것도 있다.

전문지에 광고를 낸다는 것이 어떤 영향력을 발휘하는가에 관한 문제에 대해 생각해 보지 않을 수 없는데 소위 말하는 매니어들과 유통업의 모든 관계자를 노리는 것이 광고의 가장 큰 목적이라고 할 수 있다. 이것은 생산 갯수에 직결되는 문제로 그 게임의 유통량에 있어서는 그것을 취급하는 도매업자의 판단이 크게 좌우한다. 이들의 주문량은 그 소프트의 화제성과 기대성에 따라 차이를 보이지만 생산 갯수는 발매 2개월정도 전에 거의 대부분 결정된다고 할 수 있다. 때문에 게임 광고가 발매일보다 훨씬 이전부터 나가는 것도 이런 이유에서 일 것이다.

### 7. 대작 소프트와 발매시기가 겹쳤다

예를 들어, '드래곤 퀘스트' 발매 1개월 전에 롤플레잉 게임을 발매한다고 가정해 보자. 아무리 롤플레잉 게임광이라고 해도 같은 장르를 연달아 구입하기에는 금전적인 문제도 있고 왠지 다른 장르에 관심이 더 쏠리게 되는 것도 사실이다. 때문에 구입에 있어 망설이게 되는 것은 당연하다.

이런 점을 감안해 볼 때 대작 소프트와 겹치기 발매가 어느 정도의 위험부담을 안고 출발하는 것인지 생각해 볼 수가 있다. 하지만 대작 소프트 발매 일정을 피해 이쪽의 발매 시기를 잡기란 그리 간단한 문제가 아니다. 게임 소프트란 예정대로 순탄하게 완성되어 발매되지 못하는 경우가 종종 있기 때문이다. "그 게임이 3월이니까 우리는 6월쯤이 좋겠지" 라고 계산기를 두드려서 일을 진행시키다 보면 예상했던 3월에서 5월로 발매 연기가 되어 버리고 결국은 거의 발매 시기가 겹치게 되는 불상사가 발생되는 것이다. 그렇다면 우리 것도 6개월 뒤로 연기해 버리면 간단하지라고 생각하고 기다리다 보면 그 때는 또다른 강적인 '화이널 환타지'의 거대한 장벽에 가로막히게 된다.

### 8. 장르 설정이 유행에 맞지 않았다

5,6년 전에는 롤플레잉 게임의 전성시대라고 할 정도로 대부분의 왠만한 롤플레잉 게임은 거의 히트 되었다. 또 어떤 때에는 시뮬레이션 게임이 불티나게 팔렸던 것을 보면 게임이란 분야도 전혀 유행에 초연할 수만은 없는 것같다. 하지만 붐이라고 하는 것은 언젠가는 시들기 마련, 영원히 정상에 있을 수는 없다. 근본적으로 게임의 본질에는 변화가 없지만 유행에서 벗어나는 게임성을 가진 게임은 좀 불리하다고 할 수 있다. 그렇다면 지금 현재는 격투 장르가 상승가도를 달리고 있다고 할 수 있는데 이제 슬슬 또다른 장르로부터의 도전장을 받을 때가 된 것은 아닌지…

### 9. 공략단행본이 나와 있지 않다

이것은 너무 어려워! 아무리 해도 도저히 풀리지가 않아! 이런 답답한 심정이 되는 게임은 대부분 수수께끼를 풀어나가는 타입의 게임이다. 대부분 신작 소프트가 발매되면 그 구입시기에 있어서도 사람들에 따라 틀리다고 할 수 있다. 발매 후 주머니 사정이 좋아졌을 때나 중고 시장에서 구입할 수 있을 때 등 모두가 구입하는 시기 또한 일정치 않다.

하지만 전문지에서의 특집이나 공략은 다루는 시기가 거의 일정하다고 할 수 있다. 발매 직후나 직전에는 특집이나 공략 페이지를 만들지만 잡지의 수명은 2주에서 1개월 정도, 그 후부터는 그 게임의 정보가 두절되어 버리는 경우가 대부분이다. 그런 이유 때문에 생겨난 것이 단행본으로 그것이 축약된 것이 공략본이라고 할 수 있다. 발매 시기부터 세월이 흘러 단행본이 발행되기를 기다리는 것, 이것은 다시말해 공략본이 필요한 게임으로 어느 정도 게임성이 인정된 것이라고 판단할 수 있다.

원칙적으로는 게임에 있어 수수께끼를 해결하는 것은 맵으로부터 치밀한 계획과 구상 아래 지원되어 있기 때문에 그것을 푸는 것은 그리 간단한 문제가 아니다. 이런 이유로 공략본은 게임 유저들에게 있어 상당히 중요한 몫을 담당하게 된다. 조금 고생스럽기는 하지만 공략본에 의존하지 않고 게임을 마스트하는 것은 공략본을 참고할 때보다 몇배의 재미와 감동을 느낄 수 있는 것은 당연한 일이다.

게임을 만든다고 하는 것은 그 메인이 되는 스탭의 독자성과 개성등에 의해 창조되는 것이다. 자신이 만들고 싶은 것을 최대한으로 자유롭게 반영해서 제작하고 그 게임을 히트시키고 이렇게 순탄한 절차로 진행되는 것이야말로 가장 이상적인 제작과정이라고 할 수 있겠지만 이러한 것을 불가능하게 하는 요소가 있을 수 있다. 세상사람들의 비위를 맞추고 그런 것들에 집착해 게임을 제작한다는 것은 매우 타산적인 창작행위라고 할 수 있으며 그런 발상 자체가 매우 위험한 일이다. 마케팅이나 판매 전략이 전혀 무시되어서는 안되겠지만 제작자는 그것과 동떨어진 위치에서 제작에 임하는 자세가 무엇보다 중요하다. 바로 이런 이유에서 창조자는 위대하고 아름다울 수 있는 것이다. 게임의 본질은 게임 안에 있고 그 안에서 예술성과 본질이 조화롭게 창조되고 이런 것에 부응해 히트로 이어지는 것이 최선의 방책이 되는 것이다

# ARC 연구실

## 기대되는 신하드 네오지오 CD-Z의 성능!

김또깡

지난 달 처음으로 선보였던 「리얼바우트 아랑전설」이 많은 아케이드 유저들을 매료한 한달이였을 것이다. 아케이드 특성상 매달마다 뚜렷이 발매되는 작품이 없어도 기존에 발매되었던 「투신전2」, 「화이터즈 스워즈」, 「화이팅 바이퍼즈」등이 아직도 꾸준한 유저들의 사랑을 받고 있다. 지난달에 처음으로 소개한 「신황권」이 발매를 앞두고 있어 아케이드팬들의 기대를 모으고 있다.

### 이달의 기대소프트 초철 브리킹거

자올스에서 개발한 슈팅게임 초철 브리킹거는 게임 개시시 플레이어는 우선 3종류의 기체 중에서 자기를 선택하는 시스템으로 각 기체마다 독특한 성능을 갖고 있다.

또한 이 게임의 각 스테이지는 후반부분이 나뉘어져 있어 어느쪽으로 진행하는 가는 플레이어 스스로 결정한다.

**작년 12월 29일 발매된 네오지오CD의 버전 업판 「네오지오 CD- Z」. 이번 챔프에서는 네오지오 CD-Z 모든 것을 공개하면서 기존의 네오지오 CD와의 차이점을 집중분석한다.**

### 네오지오 CD의 새로운 버전이 Z다!

「네오지오 CD」의 발매로부터 1년 4개월 드디어 「CD Z」가 등장했다. 새로운 하드라기 보다는 모델 체인지라는 느낌이 강하며 큰 차이점은 두 가지를 들 수 있다.

첫번째는 성능에 관해서이다.

이 Z는 기본적인 부분은 그대로 두고 기존의 네오지오 CD에서 최대의 약점이었던 로딩시간이 길다는 것을 보완. 어느정도의 레벨까지는 단축시켰다.

다른 하나로 커다란 차이는 본체의 모델디자인이 크게 변했다는 것이다. 매우 컴팩트하고 세련된 모습으로 탄생되었다.

그외 기능적인 면에 관해서는 기존의 CD와 별차이가 없다. 외부 입력단자도 커넥트 부분도 같은 형태로 되어 있다. 관심을 모으는 가격에 관해서는 최근 유행하고 있는 오픈 가격제(점포 자유롭게 가격을 정하는 것)이고 어느 정도 기준은 있겠지만 점포에 따라 차이가 있을 것이다.

### 속도의 비밀은 2배속 CD드라이브

「CD Z」의 최대 특징이 바로 로딩시간의 단축화이다. 이것은 유저들의 최대 희망사항이었으며 이 장시간의 로딩시간을 줄이는 것이 최대의 문제였다. 그러나 이번 「CD-Z」에서는 기존의 CD에 탑재되어 있던 표준 CD 롬 드라이브를 2배속 CD 롬 드라이브로 바꾸었으며 이것에 의해 기존의 CD에 비교해서 50%에서 60%정도로 로딩시간이 줄어들게 되었다. 상황에 따라서는 이제 한순간에 끝나기 때문에 로딩인지도 모른체 게임에 임할 경우도 있을 것이다.

로드화면도 새로워졌다

로드화면도 새로워졌다

### 보다 산뜻해진 외관

이 「네오지오CD-Z」를 처음 본 사람이라면 일단 외견상의 모습을 보고 놀라게 될 것이다. 디자인은 물론 기존의 하드와 비교해서 크기도 컴팩트해졌다. 정확하게 말하자면 기존의 하드는 가로 345M X, 세로 280M X, 높이 104M의 크기이며 「Z」의 경우는 가로 255M X, 세로 215M X, 높이 80M의 크기이다. 그리고 디자인도 사진과 같이 컴팩트하게 변했다.

### 가동화면도 산뜻!

전원을 켜면 볼 수 있는 가동화면도 다시 만들어졌다. 그다지 커다란 변화는 없지만 약간 번쩍이는 느낌으로 재탄생된 것이다.

메뉴화면. 더욱 세련된 느낌이 든다

### 메뉴화면도 산뜻!

게임이 시작하거나 음악을 듣고 싶을 때 이용하는 메뉴화면도 디자인이 변화되었다. 기능적으로는 그다지 큰 변화는 없지만 꽤 산뜻해진 느낌이 든다.

### 발매시기에 따른 시스템 변경은 없다

기존의 「네오지오 CD」가 등장했을 때에는 초기 출하버전만 한정판 프론트 로딩타입으로 되었지만 이번 「CD-Z」는 그렇지 않을 것이다. 언제 사더라도 똑같은 제품을 살 수 있다는 것으로 우선 안심이다.

### 부속품도 기존과 비슷

「CD-Z」에 관한 부속품도 거의 기존의 CD와 같다. 다만 네오지오 CD 콘트롤러가 하나밖에 들어 있지 않다.(기존의 CD는 2개)

그리고 전원을 공급하는 AC어댑터가 「CD-Z」전용으로 되었다. 기존의 하드와 호환성이 없다는 것에 주의 하자.

〔CD-Z〕 로딩시간 VS 네오지오CD 로딩시간 〔CD-Z〕의 최고 특징인 로딩시간의 단축. 이것을 네오지오 CD와 비교해서 대표적인 격투게임 9가지를 소재로 하여 그래픽으로 비교해 보겠다. 아마도 꽤 흥미있는 결과를 알 수 있을 것이다.

**커넥터부분**

기본적으로는 종래의 CD와 같다. RF, 비디오, S단자, RGB의 4가지 출력 단자를 갖추고 있다. 코드만 있으면 모든 TV에 연결할 수 있다.

**커넥터부분**

콘트롤러 등을 연결하기 위한 커넥터도 역시 2개로 되어 있다.

**CD-Z 내부**

단지 보는 것만으로는 변한 것같지 않지만 기존의 CD와는 달리 CD가 고정되도록 되어 있다. 이것에 의해서 아래로 떨어지는 등 어지간한 일이 없다면 멈추는 일은 없을 것이다. CD를 바꿀 때에는 중앙의 푸른색 버튼을 누르면 CD가 밖으로 나오게 된다.

## ■가동에서 타이틀까지

어떤 게임이라도 타이틀은 들어 있다. 전체적인 시간을 비교해도 역시 「가동에서 타이틀까지」는 로딩시간이 긴 게임이 대부분이다. 특히 「아랑전설」 등은 한꺼번에 데이터를 로드시키기 때문에 다른 신작 게임에 뒤지지 않을 정도로 로딩시간이 길다. 역시 전체적인 시간차는 50%에서 60% 정도의 것이 대부분이다.

| 게임 | | |
|---|---|---|
| 아랑전설 | 29초61 | 50초90 |
| 아랑스페 | 28초74 | 46초63 |
| 아랑3 | 25초10 | 41초45 |
| 사무라이 | 29초25 | 48초61 |
| 진사무 | 36초20 | 1분5초84 |
| KOF'94 | 16초53 | 25초01 |
| KOF'94 | 28초27 | 47초88 |
| 천외마경 | 24초57 | 33초85 |
| WHP | 25초14 | 40초99 |

## ■대전에서 캐릭터 설정까지

시합에서 이긴 경우 당연히 로딩시간이 있다(「킹오파 '94」의 경우에는 팀이 이길 경우). 자동으로 상대가 선택되는 경우는 한번에 로딩으로 끝나지만 다음 선수를 자신 스스로 고르는 경우에는 이 캐릭터 셀렉트 화면까지 로딩시간이 있기 마련이다.

| 게임 | | |
|---|---|---|
| 아랑전설 | 읽어들이기없음 | |
| 아랑스페 | 읽어들이기없음 | |
| 아랑3 | 읽어들이기없음 | |
| 사무라이 | 읽어들이기없음 | |
| 진사무 | 읽어들이기없음 | |
| KOF'94 | 9초49 | 18초41 |
| KOF'94 | 읽어들이기없음 | |
| 천외마경 | 7초49 | 33초85 |
| WHP | 읽어들이기없음 | |

## ■캐릭터 셀렉트에서 대전까지

캐릭터 설정화면에서 게임까지의 로딩시간. 이것도 대부분의 대전게임에는 있는 부분이다. 전체 로딩시간을 비교해 보면 역시 「가동시간에서 타이틀까지」와 같이 기존의 CD와 비교해서 50%에서 60%정도의 소프트가 가장 많다.

| 게임 | | |
|---|---|---|
| 아랑전설 | | 3초74 |
| 아랑스페 | 8초33 | 16초17 |
| 아랑3 | 27초39 | 30초42 |
| 사무라이 | 10초56 | 22초29 |
| 진사무 | 5초41 | 8초11 |
| KOF'94 | 22초29 | 42초84 |
| KOF'94 | 12초96 | 30초22 |
| 천외마경 | 16초42 | 31초05 |
| WHP | 10초53 | 20초81 |

## ■대전에서 대전까지

어떤 게임으로도 말할 수 있지만 같은 캐릭터의 대전은 시간이 짧다. 단지 하나의 캐릭터 데이터만 로딩하면 되기 때문이다. 전체적인 로딩시간을 보면 읽어들이는 시간의 단축이 한눈에 보인다. 게임에 따라서 차이가 있지만 이것은 비약적인 단축이라고 말할 수 있을 것이다.

| 게임 | | |
|---|---|---|
| 아랑전설 | 읽어들이기없음 | |
| 아랑스페 | 5초52 | 10초90 |
| 아랑3 | 16초29 | 27초97 |
| 사무라이 | 2초52 | 13초18 |
| 진사무 | 11초62 | 19초77 |
| KOF'94 | 읽어들이기없음 | |
| KOF'94 | 12초96 (이기면7초10) | 30초22 (이기면7초10) |
| 천외마경 | 읽어들이기없음 | |
| WHP | 7초90 | 15초01 |

# 감동의 슈팅 게임 20년사 고찰

## 슈팅게임 연표

**1976**
인터셉터(타이토)
미사일X(타이토)
스페이스 인베이더
(타이토)
문 베이스(일본물산)
●지비 (남코)

**1978**
갤럭시 오즈(유니버설)
갤럭시안(남코)

**1980**
문크레스타(일본물산)
킹 & 발룬(남코)
미사일 커맨드
(아타리 세가)

**1981**
스크램블(코나미)
보스코니안(남코)
갤러거(남코)
●후롯가(코나미 세가)
●동키콩(닌텐도)

**1982**
타임 파이로트(코나미)
잭슨(세가 엔터프라이즈)
문패트롤(아이렘)

**1983**
제비우스(남코)

**1984**
개프러스(남코)
1942(캡콤)
B-윙(데이터 이스트)

**1985**
트윈비(코나미)
엑시드 엑세드(캡콤)
ASO(SNK)
테라크레스타(일본물산)
그라디우스(코나미)

**1986**
사라만타(코나미)
환타지 존
(세가 엔터프라이즈)
다라이어스(타이토)
●바블보블(타이토)

**1987**
소닉 붐(세가)
제미니윙(테크모)
A-JAX(코나미)
드래곤 스피리트(남코)
R-TYPE(아이렘)
궁극 타이거(타이토)
1943(캡콤)
●오퍼레이션 울프(타이토)

**1988**
산타크로스(코나미)
이메지 화이트(아이렘)
그라디우스Ⅱ(코나미)
TATSUIN(타이토)

**1989**
그라디우스Ⅲ(코나미)
다라이어스Ⅱ(타이토)
타스크포스해리어
(유피엘)
페리오스(남코)
에리어88(캡콤)
鮫!鮫!鮫!(동아플랜)
●위닝런(남코)

**1990**
후캇(데이터 이스트)
U.S. NAVY(캡콤)
패러디우스다!(코나미)
941(캡콤)
라이덴(세이브개발)
●마벨라운드(남코)

**1991**
코튼(세가/석세스)
XEXEX(코나미)

**1992**
뷰포인트
(세미 공업/SNK)
달인왕(동아플랜)
초시공요새 마크로스
(반프레스토)
R-TYPE LEO
(아이렘)
나왔다! 트윈비(코나미)
소닉윙스
(비디오시스템)
F/A(남코)

**1993**
해저대전쟁(아이렘)
V·V(동아플랜)
라이덴Ⅱ(세이브개발)
전국 에이스(彩京)

**1994**
건버드(彩京)
네뷸라솔레이(남코)
레이포스(타이토)
다라이어스외전(타이토)
극상 파로디우스(코나미)

**1995**
소닉윙스3(비디오시스템)
VIPER PEASE1
(세이브개발)
트윈비 야호!(코나미)

## 던전 앤 드래곤즈 제 2탄 전격 등장

| 기 종 | 아케이드 | 장 르 | 액션 RPG |
|---|---|---|---|
| 제작사 | 캡 콤 | 발매일 | 미정 |

Dungeons & Dragons
SHADOW OVER MYSTARA™

# D&D 쉐도 오버 미스타라

**94년에 발표되어 많은 환타지 액션 게임 팬들을 매료시켰던 「던전 & 드래곤즈」의 속편이 드디어 발표되었다. 이번호는 아름다운 그래픽을 비롯해 전캐릭터를 소개 및 대량으로 입수한 정보를 상세히 공개한다.**

### 새로운 캐릭터가 2명 추가되었다!

재작년에 발매되어 액션 게임 팬뿐만 아니라 환타지 RPG 팬에게도 인기를 얻은 「던전 앤 드래곤즈」시리즈 속편이 드디어 등장했다. 이 게임은 소위 '화이널 환타지 타입'으로 불리는 횡스크롤 횡화면의 액션게임이다.

원래 「던전 앤 드래곤즈」는 테이블 토크형 RPG이다. 실제로 사람들이 모여 복수의 플레이어와 이야기를 진행시키는 마스터가 이야기를 하면서 즐기는 게임이다. 그 원작을 캡콤이 액션게임화한 것이 이 시리즈이다.

「쉐도 오버 미스타라」는 전작 「타워 오브 돔」의 속편으로 되어 있지만 이번은 새롭게 동일한 캐릭터 플레이가 가능하고, 전작부터 있는 4명의 캐릭터 이외에 새롭게 2명의 캐릭터가 추가되는 등 시스템면에서도 파워 업되어 있다. 이번 새롭게 2명의 캐릭터가 가세하여 최대 6명의 캐릭터를 선택할 수 있어 4명 캐릭터에 의해 그 조합도 다채롭다. 육탄공격 주체인 화이터와 드워프, 회복계 역할인 크레릭, 후방에서의 마법공격이 주체인 매직 유저 등 파티를 다채롭게 구성할 수 있게 되었다.

몬스터와의 전투뿐만 아니라 각각 캐릭터의 특징을 끌어 내어 다양한 난관을 헤쳐가는 것이 클리어로 가는 길이다.

### 새로운 시스템으로 파워 업 배틀 체험

게임을 진행하는데 버튼 조작은 공격 버튼, 점프 버튼, 마법 아이템 버튼, 무기 셀렉트 버튼으로 되어 있다. 캐릭터는 생명력 시스템으로 이 생명력이 제로가 되면 게임 오버가 된다. 또 이번부터 레버 조작과 버튼의 조합으로 '대공 필살기'와 '대쉬 필살기'라는 특수한 액션을 취할 수 있게 되었다. 캡콤 횡스크롤 액션에는 버튼 2개를 동시에 눌러 나오는 '위험 회피기'도 사용할 수 있게 되어 있다.

아이템을 취해 방패를 짧은 칼로… 이도류화이터즈. 시프는 백스텝(특수능력)중이다

오일을 주위에 뿌리는 시프의 위험 회피기. 오른쪽

#### 쉐도 오버 미스타라 게임 스토리

「던전 앤 드래곤즈 타워 오브 돔」 히어로들의 뒷 이야기.

전작 「타워 오브 돔」에서 아크리치 디모스를 쓰러뜨린 주인공들은 디모스가 거대한 음모의 일부에 지나지 않았던 것도 모르고 여행을 계속해 간다.

디모스는 위대한 대군주, 거대하고 사악한 드래곤인 신을 받들고 있었던 것이다. 대륙 전국가의 지배를 꾀하는 신은 그란토리 왕국에 휴머노이드를 침공시키고, 디모스에게는 다로킹 공화국을 지배시킬 계획이였다. 그란토리 공화국을 지배하고 더욱 디모스를 통해 다로킹 공화국도 지배하는 것이 신의 계획이였던 것이다. 그러나 디모스가 패한 지금에는 신은 일찌기 지배하려고 했던 나라를 토벌할 것을 맹세한다.

#### 2명이라면 동일한 캐릭터도 OK!

다수의 동시 플레이도 가능한 것도 「던전 앤 드래곤즈」의 특징 중 하나이다. 이 「쉐도 오버 미스타라」에서는 4명중 2명까지 동일한 캐릭터를 선택할 수 있다. 따라서 화이터X2, 크레릭, 매직 유저 등 복합 파티를 구성할 수 있다. 특히 회복가능한 크레릭이 2명 있으면 장시간 플레이가 가능할 것이다.

게다가 1P 캐릭터와 2P 캐릭터에서는 얼굴 표정이 달라 취향에 맞게 선택할 수 있다.

### 시나리오와 연출도 파워 업하였다

전작에도 있었던 파생 시나리오 선택 시스템은 물론 멀티스토리, 멀티엔딩으로 되어 더욱 재미있게 즐길 수 있게 되었다. 또 숨겨진 방의 입구를 발견한다든지 전설의 무기 아이템을 모은다든지… .

현재 들어와 있는 정보로는 쉐도 오버 미스타라의 세계에는 강력한 힘을 가진 전설의 아이템과 상상도 할 수 없는 수수께끼의 적이 어딘가에 숨어 있다고 한다.

쉐도 오브 미스타라에서는 스테이지를 빨리 클리어하면 할수록

플레이어의 움직임도 전작 이상으로 원기왕성하다

크레릭이 마법으로 동료 캐릭터를 회복시키고 있다.

보너스가 많아진다. 또 이벤트 중에는 타임 어택 요소가 포함된 것도 있다. 이것은 시간을 의식해 플레이를 해야할 필요가 있다.

모험가들의 앞에 가로막고 있는 강력한 라이벌. 이것도 스토리를 풍성하게 하는 필수 불가결한 요소 비행선을 습격한 샤드오웰프 그녀는 전작의 자이드를 능가할 것인가?!

파티에는 빠질 수 없는 존재인 시프는 보석상자를 발견할 수 있다

길거리에서 올베어와의 만남! SP(은화), XP(경험치), HP(생명력)

콘쥬얼 엘리멘탈의 마법으로 불의 정령을 소환하여 공격이 작렬

매직 유저의 크라우드 킬 「독 구름을 흩뿌리라」는 마법

이번은 물의 정령을 불러내고 있다. 이것도 상당히 박력이 있다

## 개성이 뛰어난 6명의 캐릭터

### 화이터
**육탄전이라면 누구라도 와라**

모든 무기를 사용할 수 있는 싸움의 전문가. 마법의 재치는 없지만 공격력, 방어력에 뛰어나 무기 전투만으로도 충분히 진행해 나갈 수 있다. 체력도 많으므로 초보자들에게는 안성마춤. 또 방패를 사용한 가드, 방패를 무기로 바꾼 이도류 등도 특기

### 드워프
**힘이라면 질 수 없다**

작은 체구에 파괴력을 숨긴 불굴의 중전사. 마법은 뛰어나지 않지만 특수공격에 대한 방어력은 그것을 보충하고 남을 정도로 높다. 팔힘도 강하여 그가 연속으로 펼치는 공격은 습격해 오는 몬스터들에게 반격의 틈조차 주지 않는다.

### 크레릭
**체력회복이라면 나에게 맡겨라**

신의 가호와 탁월한 격투 센스를 갖춘 성직자. 계율로 금지되어 있기 때문에 사용할 수 있는 무기에 제한은 있지만 회복, 보조계의 마법으로 그를 능가할 만한 것은 없다. 불사의 클리처를 없애는 '턴 앤 데드' 등의 사용자이기도 하다.

### 시프
**스피드를 가진 탐색의 프로**

탐색 능력이 뛰어난 던전 공략의 프로. 공격력, 방어력은 그 정도로 높지는 않지만 움직임이 재빨라 적의 공격을 피하기 쉽다. 또 모험을 진행해 가는 데에 필요한 다수의 특수 능력을 갖고 있으므로 그녀가 있을 때와 없을 때에는 여정에 커다란 차이가 날 것이다.

### 엘프
**무가와 마법을 능숙하게 구사한다**

공격 마법과 검술에 뛰어난 아름다운 숲의 보호자. 여자이기 때문에 힘이 약해 공격력은 약하고 체력도 떨어지지만 초반부터 강력한 공격 마법을 전개하며 무기도 다양한 것을 사용한다.

### 매직유저
**강력한 마법으로 날려버린다**

삼라만상의 이치를 조정하는 위대한 마법의 사도. 힘은 약하고 근접 전투도 서투르지만 그가 사용하는 공격 마법의 파괴력은 굉장히 강력하다. 모험을 전개하고 마법의 사용 포인트 등을 기억하고 있으면 파티중에서 중요한 역할을 한다.

### 매직 유저의 마법에 주목!!

이번에 새롭게 등장한 매직 유저는 공격마법 전문가. 힘이 약해 육탄전은 서투르지만 레벨이 상승할 때마다 강력한 마법을 익혀가는 것이 매력 캐릭터이다. 그리고 그 마법 그래픽이 뛰어나다. 어쩐지 4대 원소 정령을 소환할 수 있을 것같고 그 마법 그래픽을 보면 그 공격력에 기대해도 좋을 것같다.

# 아케이드 필살기

## 리얼바우트 아랑전설

### 기스하워드

| 속성 | 기술명 | 커멘드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 진공던지기 | →+C |
| 던지기기술a | 호살던지기 | ←+C |
| 연휴기 | 절명인 중 차기 | 던지기기술a~→+C |
| 접촉기 | 호살장 | →↘+C |
| 커멘드기 | 뇌광돌려 차기 | ←+B |
| 커멘드기 | 승천명성 차기 | ↙+A |
| 추격공격 | 뇌명호파던지기 | 쓰러질때↓+C |
| 필살기 | 열풍권 | ↓↙←+A |
| 필살기 | 더블열풍권 | ↓↙←+C |
| 상단급소찌르기기술 | 상단 급소찌르고 던지기 | ←↘↓↙→+B |
| 중단급소찌르기기술 | 중단 급소찌르고 차기 | ←↘↓↙→+C |
| 필살기 | 질풍권 | 공중에서↓↙←+A |
| 필살기 | 더블 질풍권 | 공중에서↓↙←+C |
| 필살기 | 사영권 | ←모아서→+B 혹은 +C |
| 초필살기 | 레이징스톰 | ↙→↘↓↙←↘+BC |
| 잠재능력 | 선더브레이크 | →↘↓+C |

### 진승뢰

| 속성 | 기술명 | 커멘드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 발경용 | →+C |
| 커멘드기 | 용살각 | →+B |
| 필살기 | 제왕신족권 | → →+A |
| 필살기 | 제왕천안권 | ↓↘→+A 혹은 C |
| 필살기 | 제왕천이권 | →↓↘+A 혹은 C |
| 필살기 | 제왕누진권 | ↓↙← →+C |
| 필살기 | 제왕타심권 | ↓↙←+B |
| 필살기 | 용전신 | ↓↘→+B |
| 초필살기 | 제왕숙명권 | → ←↙↓↘+BC |

### 혼푸

| 속성 | 기술명 | 커멘드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 백프립 | →+C |
| 접촉기 | 경락난타 | ↘+C |
| 커멘드기 | 파고드는 쪽 차기 | →+B |
| 커멘드기 | 하에타타키 | ↙+A |
| 추격공격 | 토도메눈챠크 | 쓰러질때↓+C |
| 필살기 | 구룡읽기 | ←↙↓↘→+C |
| 필살기 | 제공열화곤 | →↓←+A |
| 필살기 | 뇌광석화지 | ↙모아서→+B |
| 필살기 | 뇌광석화천 | ↓↙←+B |
| 필살기 | 불꽃의 종마 | A버튼 연타 |
| 필살기 | 필승역습각 | ↓↙←+C |
| 초필살기 | 폭발고로 | ↓↙←↙→+BC |
| 잠재능력 | 카딘츠 태풍 | ↓↙←↙→+C |

## 밥 윌슨

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 팔콘 | →+C |
| 커멘드기 | S.헤드배트 | →+A |
| 커멘드기 | J.언더킥 | 공중에서↓+B |
| 커멘드기 | 엘레판트타스크 | ↙+A |
| 일어서서공격 | 버블섬머 | 일어섰을때+C |
| 추격공격 | 링크스팡 | 쓰러질때↑+C |
| 필살기 | 롤링터틀 | ↓↙←+B 혹은 C |
| 필살기 | 바이슨혼 | ←모아서↑+B 혹은 C |
| 필살기 | 하일드울프 | ←모아서→+B |
| 필살기 | 호네트어택 | 던지기 순간↗↗+C |
| 필살기 | 몽키댄스 | →↓↘+B |
| 초필살기 | 덴잘스울프 | →←↙↓↘→+BC |
| 잠재능력 | 매드스핑울프 | ↓↙←↓↙←+C |

## 죠 히가시

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 죠 스페셜 | →+C |
| 접촉기 | 슬지옥 | ↘+C |
| 커멘드기 | 슬라이딩 | ↘+B |
| 커멘드기 | 죠 소배트 | ←+B |
| 커멘드기 | 앉아서 팔꿈치 치기 | ↙+A |
| 커멘드기 | 버티컬어퍼 | ←+A |
| 필살기 | 슬래쉬킥 | ↙→+B 혹은 C |
| 필살기 | 황금발목 | ↓↙←+B |
| 필살기 | 타이거킥 | →↓↘+B |
| 필살기 | 폭열권 | A버튼 연타 |
| 필살기 | 허리케인어퍼 | ←↙↓↘→+A |
| 필살기 | 폭열 허리케인 | ←↙↓↘→+C |
| 필살기 | 프레셔니 | ↓↘→+D |
| 초필살기 | 스크류어퍼 | →←↙↓↘+BC |
| 잠재능력 | 슬라이드스크류 | →←↙↓↘+C |

## 모치즈키 소케이

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 무간지옥 던지기 | →+C |
| 던지기기술a | 무도묶어 던지기 | ←+C |
| 공중던지기 기술 | 승천살 | 공중에서↙혹은↓혹은↘+C |
| 연휴기 | 지옥문 | 던지기기술a~→+C |
| 커멘드기 | 석장 상단차기 | ↙+A |
| 추격공격 | 뇌격곤 | 쓰러질때↓+C |
| 필살기 | 마키비시 | ↓↘→+A |
| 필살기 | 야생 원숭이 사냥 | ↓↙←+A |
| 필살기 | 빙의탄 | →←→+C |
| 필살기 | 비밀기술 번개떨어뜨리기 | →↓↘+B |
| 필살기 | 귀문진 | 상대의 근처에서 한번 회전+C |
| 필살기 | 사곤무 | A버튼 연타 |
| 필살기 | 사신곤 | ←↙↓↘→+B |
| 필살기 | 파멸의 불꽃 | ↓←↙+B |
| 필살기 | 환몽탄 | →→↓↘+A |
| 초필살기 | 이카즈치 | →↘↓↘→+BC |
| 잠재능력 | 뇌신의 숨결 | →↘↓↘→+C |

## 시라누이 마이

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 풍차무너뜨리기 개 | →+C |
| 공중 던지기기술 | 몽루 개 | 공중에서 ↙ 혹은↓ 혹은↘+C |
| 커멘드기 | 용의 춤 | ←+A |
| 커멘드기 | 등 차기 | →+B |
| 일어서서 공격 | 뛰어오르며 차기 | 일어섰을 때 C |
| 필살기 | 화접선 | ↓↘→+A |
| 필살기 | 화접선 난무 | ↓↙←+C |
| 필살기 | 용염무 | ↓↙←+A |
| 필살기 | 양염무 | ↓↓+C |
| 필살기 | 필살인봉 | ←↙↓↘→+C |
| 필살기 | 무사사비의 춤 | 공중에서↓+AB |
| 필살기 | 환영 시라누이 | 공중에서↓↘→ +D |
| 초필살기 | 초필살인봉 | →↙→+BC |
| 잠재능력 | 레오타드인봉 | →↙→+C |

## 프랑코 벗슈

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
| --- | --- | --- |
| 던지기기술 | 샌드바스터 | →+C |
| 커멘드기 | 백슈톨테드 | →+B |
| 커멘드기 | 스테프억스 | 대쉬중 C |
| 일어서서 공격 | 스매쉬 | 일어섰을때 C |
| 필살기 | 더블공 | ↓↙←+A 혹은 C |
| 필살기 | 웨이빙스텝 | ←모아서→B |
| 필살기 | 웨이빙브로 | ←↙↓↘→+D |
| 필살기 | 파워바이시클 | ↓↘→+B |
| 필살기 | 메테오쇼트 | ↓↘→+A |
| 필살기 | 메테오태클 | ↙→ +C |
| 초필살기 | 화이널오메가쇼트 | ↓↙←↙→+BC |
| 잠재능력 | 할마게돈바스터 | →↘↓↙←+C |

## 테리 보가디

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
| --- | --- | --- |
| 던지기기술 | 배스타슬 | →+C |
| 커멘드기 | 백스핑킥 | →+B |
| 커멘드기 | 어퍼 | ↙+A |
| 커멘드기 | 차지킥 | 대시 중→+C |
| 필살기 | 번너클 | ↓↙←+A 혹은 C |
| 필살기 | 파워덩크 | →↓↘+B |
| 필살기 | 크랙슈트 | ↓↙←+B |
| 필살기 | 라이징태클 | ↓모으고↑+A |
| 필살기 | 파워웨이브 | ↓↘→+A |
| 필살기 | 라운드웨이브 | ↓↘→+C |
| 필살기 | 패싱스웨어 | ↓↘→+D |
| 초필살기 | 파워게이저 | ↓↙←↙→+BC |
| 잠재능력 | 트리플게이저 | ↓↙←↙→+C |

## 블루마리

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
| --- | --- | --- |
| 던지기기술 | 헤드스로 | ←+C |
| 연휴기 | 아키레스홀드 | 던지기기술~→+C |
| 커멘드기 | 더블롤링 | ←+B |
| 커멘드기 | 로이스트레이트 | ↘+A |
| 일어서서 공격 | 크라이밍아로 | 일어섰을때 ↓↑+C |
| 추격공격 | 스핑힐어택 | 쓰러질때↑+C |
| 필살기 | 스핑홀 | ↓↘→+A |
| 필살기 | M.스파이더 | ↓↘→+C |
| 필살기a | 스트레이트슬라이서 | ←모아서→+B |
| 필살기 | 스턴환더 | 필살기a~← →+B |
| 필살기 | M.크라브크러치 | ←모아서→+C |
| 필살기b | 버티칼아로 | →↓↘+B |
| 필살기 | M.스내쳐 | 필살기b~→↓↘+B |
| 상단 급소찌르기기술 | 스탄건스매셔 | ↓↙←+C |
| 중단 급소찌르기기술 | M.헤드바스터 | ↓↙←+B |
| 초필살기 | M.타이픈 | → ←↙↓↘→+BC |
| 잠재능력 | M.다이빙스매치 | → ←↙↓↘→+C |

## 야마자키 류지

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
| --- | --- | --- |
| 던지기기술 | 내던지기 | →+C |
| 접촉기 | 파치키 | ↘+C |
| 커멘드기 | 찌르기 | →+A |
| 커멘드기 | 승천 | ↙+A |
| 일어서서 공격 | 모래던지기 | 일어섰을때 C |
| 추격공격 | 철의 손톱 | 쓰러질때↓+C |
| 필살기 | 뱀사용(전방) | ↓↙←+C (굳히기) |
| 필살기 | 뱀사용(대공) | ↓↙←+C (굳히기)↗ |
| 필살기 | 서드매조 | ←↙↓↘→+B |
| 필살기 | 두배로 돌려주기 | ↓↘→+C |
| 필살기 | 판정의 비수 | →↙→+A 혹은 C |
| 초필살기 | 기로친 | →↘↓↙←+BC |
| 잠재능력 | 드릴 | 접근해서 한번 회전+C |

## 덕 킹

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 롤링넥슬 | →+C |
| 던지기기술 | 네오 리버스브리커 | 공중에서↙혹은↓혹은↘+C |
| 커멘드기 | 니들로 | ↓+B |
| 커멘드기 | 매드스핑해머 | ←+A |
| 추격공격 | 쇼트킹볼 | 쓰러질때↓+C |
| 필살기 | 헤드스핑어택 | ↓↘→+A 혹은 C |
| 필살기 | 플라잉스핑어택 | 공중에서↓↙←+A |
| 필살기 | 댄싱다이브 | ↓↙←+B |
| 필살기 | 네오브레이크스톰 | →↓↘+B |
| 필살기 | 다크페이크에어 | 공중에서↓↓ |
| 필살기 | 다크페이크그라운드 | 대쉬중↘+C |
| 초필살기 | 브레이크스파이럴 | ←↙↓↘→↗↓+BC |
| 잠재능력 | 다크댄스 | ↓↓+ABC |

## 빌리 칸

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 낚시던지기 | →+C |
| 접촉기 | 지옥떨어뜨리기 | →+B |
| 커멘드기 | 강공 중단찌르기 | →+A |
| 추격공격 | 두할하방격 | 쓰러질때↓+C |
| 필살기a | 삼절곤중단차기 | ←모아서→+A |
| 필살기 | 화염삼절곤중단 찌르기 | 필살기a~← →+C |
| 필살기 | 제비떨어뜨리기 | ↓↙←+A |
| 필살기 | 선풍곤 | A 버튼 연타 |
| 필살기 | 강습비상곤 | ↙↓↘→C+B |
| 필살기 | 수용추격곤 | ↓↙←+C |
| 필살기 | 화용추격곤 | ↓↙←+B |
| 초필살기 | 초화염선풍곤 | ↓↘→↘↓↙←+BC |
| 잠재능력 | 홍련살곤 | →↘↓+C |

## 진승수

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 발경용 | →+C |
| 커멘드기 | 용회두 | ↘+C |
| 커멘드기 | 광윤살 | → +A |
| 필살기 | 제왕신족권 | → →+A |
| 필살기 | 제왕천안권 | ↓↘→+A 혹은 C |
| 필살기 | 제왕천이권 | →↓↘+A 혹은 C |
| 필살기 | 제왕신안권 | →↘↓↙←+A 혹은 B 혹은 C |
| 초필살기 | 제왕누진권 | ↓↙← →+BC |
| 잠재능력 | 제왕숙명권 | ↓↙← →+C |

## 김갑환

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 몸 떨어뜨리기 | →+C |
| 커멘드기 | 네리차기 | →+B |
| 커멘드기 | 패기각 | AB |
| 필살기 | 비연참 | 모아서↑+B로 상승, 정점에서↓+B |
| 필살기 | 반월참 | ↓↙→+B 혹은 C |
| 필살기 | 비상각 | 공중에서↓+B |
| 필살기 | 공사진 | →↓↘+A |
| 초필살기 | 봉황천무각 | 공중에서←↙↓↘→+BC |
| 잠재능력 | 봉황각 | ↓↙←↙→+C |

## 앤디 보가드

| 속 성 | 기 술 명 | 커 멘 드 |
|---|---|---|
| 던지기기술 | 안쪽 허벅다리 | →+C |
| 던지기기술 | 시라누이 거미감기 | 공중에서 ↓↓+C |
| 커멘드기 | 내리치며 차기 | →+B |
| 커멘드기 | 올리기 | →+A |
| 추격공격 | 쿠나이탄 | 쓰러뜨릴때 ↓+C |
| 필살기 | 참영권 | ↙→+A 혹은 C |
| 필살기 | 암 내리치며 차기 | →↓↘+B |
| 필살기 | 승용탄 | →↓↘+C |
| 필살기 | 환영 시라누이 | 공중에서↓↘→+D |
| 필살기 | 공파탄 | ↙↓↘→+B |
| 필살기 | 비상권 | ↓↙←+A |
| 필살기 | 격 비상권 | ↓↙←+C |
| 필살기 | 질풍용권 차기 | ↓↙←+D |
| 초필살기 | 초열파탄 | ↓모아서↘→+BC |
| 잠재능력 | 참영 열파 | ↙↓↘→+C |

# 화이팅 바이퍼스

## 반

| 기술명 | 커멘드 | 속 성 |
|---|---|---|
| ●서서 펀치 | | |
| 주먹 | P | 상단공격 |
| ●서서 킥 | | |
| 발길질 | K | 상단공격 |
| ●미들 펀치 | | |
| 머리찌르기 | P+K+G | 중단공격 |
| 팔꿈치콤보의 첫번째 팔꿈치 | →→+P | 중단공격 |
| 파고 들어가면서 팔꿈치로 가격 | ←→+P | 중단공격 |
| 날려버리기 | ←→→+P+K | 상단공격 |
| ●앉아서 펀치 | | |
| 앉아서 주먹 | ↓+P | 하단공격 |
| 앉아서 주먹 | ↓+P+K+G | 하단공격 |
| ●앉아서 킥 | | |
| 아래발길질 | ↓+K | 하단공격 |
| ●던지기 | | |
| 내팽개치기 | P+G | 상단 던지기기술 |
| ●다운공격 | | |
| 특공 | ↑+P | 다운공격 |
| 타이만킥 | ↓+K | 다운공격 |
| 후려갈기기 | ↓+P | 다운공격 |
| 특공 | ↑+P | 다운공격 |
| 후려갈긴 후 펀치 2연타 | ↓+PP | 다운공격 |
| ●달리기공격 | | |
| 런닝스트레이트 | P | 중단공격 |
| 런닝니 | K | 중단공격 |
| 홉스핑킥 | ↑+K | 중단공격 |
| 슬라이딩킥 | ↓+K | 하단공격 |
| 대쉬날려버리기 | P+K | 상단공격 |
| 런닝니 | P+K+G | 중단공격 |
| 런닝태클 | P+G | 특수 상단공격 |
| 런닝니 | K+G | 중단공격 |
| 런닝점프킥 | ↗+K | 중단공격 |

●→ : 레버를 짧게 입력 → : 레버를 길게 입력

## 산 만

| 기술명 | 커멘드 | 속 성 |
|---|---|---|
| ●서서 펀치 | | |
| 산만펀치 | P | 상단공격 |
| 원투펀치 | PP | 상상단공격 |
| 산만펀치킥 | PK | 상상단공격 |
| 원투피치 | PPK | 상상단G&A |
| ●서서 킥 | | |
| 산만킥 | K | 상단공격 |
| 산만킥 | K+G | 상단공격 |
| ●미들 펀치 | | |
| 더블어퍼피치 | ↘+PPK | 중중단G&A |
| 잭크나이프스로 | ↘+P+G | 중단공격 |
| 이그닉션펀치 | →+P | 중단공격 |
| ●미들 킥 | | |
| 미들산만킥 | ↘+K | 중간공격 |
| ●앉아서 펀치 | | |
| 로펀치 | ↓+P | 하단공격 |
| 로펀치 | ↓+P+G | 하단공격 |
| ●앉아서 킥 | | |
| 로산만킥 | ↓+K | 하단공격 |
| ●던지기 | | |
| 스파크크러치 | P+G | 상단 던지기기술 |
| 다크핸드올크러쉬 | P+G | 상단 던지기기술 |
| 파워핸딩 | ↓+P+G | 하단 던지기기술 |
| ●다운 공격 | | |
| 피치베거 | ↑+P | 다운공격 |
| 메가톤스탬프 | ↓+K | 다운공격 |
| 피치베거 | ↑+P | 다운공격 |
| ●달리기공격 | | |
| 산만어택 | P | 중단공격 |
| 런닝피치봄버 | K | 중단공격 |
| 홉스핑킥 | ↑+K | 중단공격 |
| 슬라이딩킥 | ↓+K | 하단공격 |
| 산만어택 | P+K | 중단공격 |
| 런닝피치봄버 | P+K+G | 중단공격 |
| 산만어택 | P+G | 중단공격 |
| 런닝피치봄버 | K+G | 중단공격 |
| 런닝점프킥 | ↗+K | 중단공격 |

●→ : 레버를 짧게 입력 → : 레버를 길게 입력

## 하 니

| 기술명 | 커멘드 | 속 성 |
|---|---|---|
| ●서서 펀치 | | |
| 컷슬리프 | P | 상단공격 |
| 브룩슬리프 | →+P | 가드&어택 |
| 컷패드 | PP | 상상단공격 |
| 스냅하이킥 | PK | 상상단공격 |
| 올저프 | PPP | 상상단 상단 던지기기술 |
| ●서서 킥 | | |
| 하이킥 | K | 상단공격 |
| ●미들 펀치 | | |
| 컷어퍼 | ↘+P | 중단공격 |
| 하니스윙 | ↘+P | 중단공격 |
| 컷트어퍼 | ↘+P | 중단공격 |
| 하니원투 | →+PP | 중중단공격 |
| ●미들 킥 | | |
| 컷테일 | ↓+K | 중단공격 |
| 피치어택 | P+K+G | 중단공격 |
| ●앉아서 펀치 | | |
| 로스냅 | ↓+P+G | 하단공격 |
| 로스냅 | ↓+P+K+G | 하단공격 |
| 로스냅 | ↓+P | 하단공격 |
| 로펀치로킥 | ↓+PK | 하하단공격 |
| ●앉아서 킥 | | |
| 로킥 | ↓+K | 하단공격 |
| 더블킥 | ↓+KK | 하하단공격 |
| ●던지기 | | |
| 백올스로 | +P+G | 상단던지기 기술 |
| 폭스로 | ↓+P+K+G | 상단던지기 기술 |
| 백올리시 | P+G | 상단던지기 기술 |
| 타그헨드올크리시 | P+G | 상단던지기 기술 |
| 팔팅호스 | +P | 하단던지기 기술 |
| ●다운공격 | | |
| 스핑랜딩 | +P | 다운공격 |
| 스피트킥 | ↓+K | 다운공격 |
| 에이 | ↓+P | 다운공격 |
| 에이에이 | ↓+PP | 다운공격 |
| 에이에이에이 | ↓+PPP | 다운공격 |
| 에이에이에이에이 | ↓+PPPP | 다운공격 |
| 에이에이에이에이에이 | ↓+PPPPP | 다운공격 |
| 스핑랜딩 | ↑+P | 다운공격 |
| ●달리기공격 | | |
| 런닝스트레이트 | P | 중단공격 |
| 런닝니 | K | 중단공격 |
| 런닝커트서머 | ↖+K | 중단공격 |
| 홉스핑킥 | ↑+K | 중단공격 |
| 슬라이딩킥 | ↓+K | 하단공격 |
| 런닝스트레이트 | P+K | 중단공격 |
| 런닝피치어택 | P+G+K | 중단공격 |
| 런닝태클 특수 | P+G | 중단공격 |
| 런닝니 | K+G | 중단공격 |
| 런닝점프킥 | ↗+K | 중단공격 |

●→ : 레버를 짧게 입력 → : 레버를 길게 입력

## 그레이스

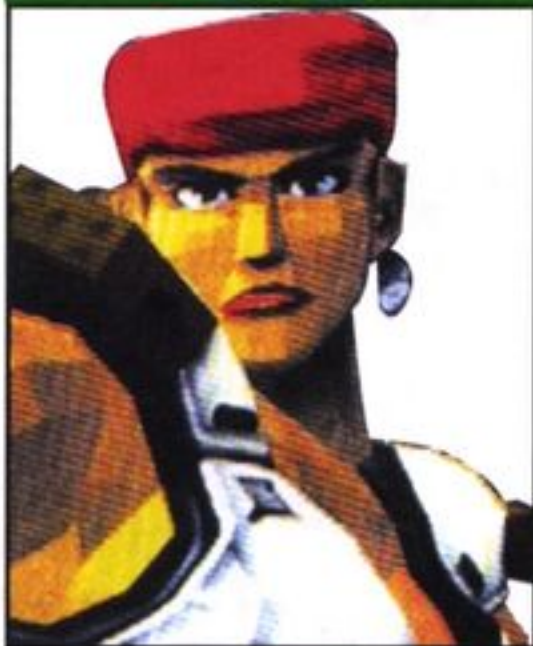
| 기술명 | 커멘드 | 속 성 |
|---|---|---|
| ●서서 펀치 | | |
| 싱글비트 | P | 상단공격 |
| 듀얼비트 | PP | 상상단공격 |
| 비트하이킥 | PK | 상상단공격 |
| 비트턴렉 | PKK | 상상단공격 |
| 트리블비트 | PPP | 상상상단공격 |
| 비트블럭바스터 | PPK | 상상상단공격 |
| 크아드비트 | PPPP | 상상상단공격 |
| ●서서 킥 | | |
| 아이스렉 | K | 상단공격 |
| 크로스킥 | K+G | 상단공격 |
| 렉비트 | KP | 상상단공격 |
| 턴렉 | KK | 상상단공격 |
| ●미들 펀치 | | |
| 블럭스랩 | →+P | 가드&어택 |
| 블랙아이스 | P+K | 중단공격 |
| ●미들 킥 | | |
| 카멜킥 | ↘+K | 중단공격 |
| 카멜스핀 | ↘+KK | 중중단공격 |
| 롱어택 | →+K+G | 중단공격 |
| 롱아크시턴 | →+K+GK | 중중단공격 |
| ●앉아서 펀치 | | |
| 시트비트 | ↓+P+G | 하단공격 |
| 시트비트 | ↓+P+K+G | 하단공격 |
| 시트비트 | ↓+P | 하단공격 |
| 시트비트스핀 | ↓+PK | 하하단공격 |
| ●앉아서 킥 | | |
| 시트카멜 | ↓+K | 하단공격 |
| 시트스핀2 | ↓+K+GK | 하하단공격 |
| 시트스핀3 | ↓+K+GKK | 하하하단공격 |
| 시트스핀4 | ↓+K+GKKK | 하하하하단공격 |
| 시트스핀5 | ↓+k+GKKKK | 하하하하하단공격 |
| ●던지기 | | |
| 스크러치하트 | ↑P+G | 상단던지기기술 |
| 올스로 | ↑P+G | 상단던지기기술 |
| ●다운 공격 | | |
| 스메트타입 | ↑+P | 다운공격 |
| 스피드킥 | ↑+K | 다운공격 |
| 스메트타입 | ↑+P | 다운공격 |
| ●달리기 공격 | | |
| 런닝비트 | P | 특수중단공격 |
| 대쉬브레이드 | K | 중단공격 |
| 섬머솔트킥 | ↖+K | 중단공격 |
| 슬라이딩킥 | ↓+K | 하단공격 |
| 런닝비트 | P+K | 중단공격 |
| 런닝태클 | P+G | 중단공격 |
| 대쉬코인 | K+G | 중단공격 |
| 런닝점프킥 | ↗+K | 중단공격 |

●→ : 레버를 짧게 입력 → : 레버를 길게 입력

## 토키오

| 기술명 | 커맨드 | 속성 |
|---|---|---|
| ●서서 펀치 | | |
| 저스티스정프 | P | 상단공격 |
| 오픈체스트 | PP | 상상단공격 |
| 오픈스핀 | PK | 상상단공격 |
| 오픈롤 | PPK | 상상상단공격 |
| ●서서 킥 | | |
| 롤킥 | K | 상단공격 |
| 카타펄트킥 | →+K+G | 상단공격 |
| 스핀오프킥 | K+G | 상단공격 |
| 스핀오프선라이즈 | K+GK | 상중단공격 |
| 리액터타 | KP | 상상상단공격 |
| 콤보에지 | KPK | 상상상단공격 |
| ●미들 펀치 | | |
| 오픈어퍼 | ↘+P | 중단공격 |
| 오픈엘보 | →+P | 중단공격 |
| 엘보프로 | →+PP | 중중단공격 |
| 오픈어퍼 | ↘+P | 중단공격 |
| ●미들 킥 | | |
| 미들킥 | ↘+K | 중단공격 |
| 크러치스텝 | ↘+KK | 중중단공격 |
| 스냅니 | →+K | 중단공격 |
| 로킥 | ↓+K | 하단공격 |
| ●앉아서 펀치 | | |
| 시트잽브 | ↓+P | 하단공격 |
| 시트잽브 | ↓+P+G | 하단공격 |
| 시트잽브 | ↓+P+K+G | 하단공격 |
| ●앉아서 킥 | | |
| 로킥 | ↓+K | 하단공격 |
| 로스핀킥 | ↓+K+G | 하단공격 |
| 로스핀펀치 | ↓+K+GP | 하상단공격 |
| ●던지기 | | |
| 스냅스롤 | ←+P+G | 상단던지기기술 |
| 백올러쉬 | P+G | 상단던지기기술 |
| 타그핸드올크러쉬 | P+G | 상단던지기기술 |
| ●다운공격 | | |
| 이글랜딩 | ↑+P | 다운공격 |
| 스피트킥 | ↓+K | 다운공격 |
| 이글랜딩 | ↑+P | 다운공격 |
| ●달리기공격 | | |
| 런닝스트레이트 | P | 특수중단공격 |
| 화이어다츠 | K | 중단공격 |
| 런닝트릭스 | +K | 중단공격 |
| 홉스핀킥 | +K | 중단공격 |
| 슬라이딩킥 | +K | 하단공격 |
| 런닝스트레이트 | P+K | 특수중단공격 |
| 화이어다츠 | P+K+G | 중단공격 |
| 런닝태클 | P+G | 중단공격 |
| 화이어다츠 | K+G | 중단공격 |
| 런닝점프킥 | +K | 중단공격 |

●→ : 레버를 짧게 입력 → : 레버를 길게 입력

## 제인

| 기술명 | 커맨드 | 속성 |
|---|---|---|
| ●서서 펀치 | | |
| 크랩너클 | P | 상단공격 |
| 더블크랩 | PP | 상상단공격 |
| 너클하이킥 | PK | 상상단공격 |
| 콤보스위치어퍼 | PKP | 상상상단공격 |
| 더블크랩러쉬킥 | PPK | 상상상단공격 |
| ●서서 킥 | | |
| 스마트킥 | K | 상단공격 |
| ●미들 펀치 | | |
| 토스어퍼 | ↘+P | 중단공격 |
| 다운스매쉬 | →+PP | 중중단공격 |
| 라이징어퍼 | ↘+P | 중단공격 |
| ●미들 킥 | * | |
| 미들스핀킥 | ↘+K | 중단공격 |
| 컷니 | →+K | 중단공격 |
| 로스핀킥 | ↓+K | 하단공격 |
| 니란차 | ↓→+K | 중단공격 |
| ●앉아서 펀치 | | |
| 로너클 | ↓+P+G | 하단공격 |
| 로너클 | ↓+P+G+K | 하단공격 |
| 로너클 | ↓+P | 하단공격 |
| 로너클스핀 | ↓+PK | 하하단공격 |
| ●앉아서 킥 | | |
| 로스핀킥 | ↓+K+G | 하단공격 |
| 로스핀킥 | ↓+K | 하단공격 |
| ●던지기 | | |
| 올스크래치 | P+G | 하단던지기기술 |
| 크린치니 | K+G | 하단던지기기술 |
| 올스트라이크니 | K+G | 하단던지기기술 |
| ●다운공격 | | |
| 너클타입 | ↑+P | 다운공격 |
| 너클베트 | ↓+P | 다운공격 |
| 스피드킥 | ↓+K | 다운공격 |
| 너클타입 | ↑+P | 다운공격 |
| ●달리기공격 | | |
| 런닝너클 | P | 특수 중단공격 |
| 런닝니 | K | 중단공격 |
| 홉스핀킥 | ↑+K | 중단공격 |
| 슬라이딩킥 | ↓+K | 하단공격 |
| 런닝너클 | P+K | 특수 중단공격 |
| 런닝니 | P+K+G | 중단공격 |
| 런닝태클 | P+G | 중단공격 |
| 런닝니 | K+G | 중단공격 |
| 런닝점프킥 | +K | 중단공격 |

●→ : 레버를 짧게 입력 → : 레버를 길게 입력

## 피키

| 기술명 | 커맨드 | 속성 |
|---|---|---|
| ●서서 펀치 | | |
| 보더펀치 | P | 상단공격 |
| 더블보더펀치 | PP | 상중단공격 |
| 펀치코인 | PK | 상중단공격 |
| 원투코인 | PPK | 상중중단공격 |
| ●서서 킥 | | |
| 호핑니 | K+G | 중단공격 |
| 니&하이스핀 | KK | 중상단공격 |
| ●미들 펀치 | | |
| 어퍼 | ↘+P | 상단공격 |
| ●미들 킥 | | |
| 스탠딩니 | K | 중단공격 |
| 미들스핀킥 | ↘+K | 중단공격 |
| 로켓미사일 | ↙+K | 중단공격 |
| 스텝니 | →+K | 중단공격 |
| 토킥 | ↓+K | 중단공격 |
| 토&하이킥 | ↓+KK | 중상단공격 |
| ●앉아서 펀치 | | |
| 블럭어퍼 | →+P | 중단공격 |
| 로펀치 | ↓+P+G | 하단공격 |
| 로펀치 | ↓+P+K+G | 하단공격 |
| 로펀치 | +P | 하단공격↓ |
| 로펀&텔킥 | ↓+PK | 하하단공격 |
| ●앉아서 킥 | | |
| 텔킥 | ↓+K | 하단공격 |
| ●던지기 | | |
| 올러쉬 | P+G | 하단던지기 |
| 타그핸드올크래쉬 | P+G | 하단던지기 |
| 데드엔딩더블니 | ←→+K | 상단던지기 |
| ●다운공격 | | |
| 플라잉들핀어택 | ↑+P | 다운공격 |
| 몰밧쉬 | ↓+P | 다운공격 |
| 풋스탬프 | ↓+K | 다운공격 |
| 더블스탬프 | ↓+KK | 다운공격 |
| 플라잉들핀어택 | ↑++P | 다운공격 |
| ●달리기공격 | | |
| 런닝보드스랩 | P | 중단공격 |
| 런닝니 | K | 중단공격 |
| 슬라이딩킥 | ↓+K | 하단공격 |
| 프리킥 | K | 상단공격 |
| 프리프로킥 | ↓+K | 하단공격 |
| 런닝보드스랩 | P+K | 중단공격 |
| 런닝보드스랩 | P+G | 중단공격 |
| (대쉬에어 뒤) | | |
| 프리프킥 | K | 상단공격 |
| 프리프로킥 | ↓+K | 하단공격 |

●→ : 레버를 짧게 입력 → : 레버를 길게 입력

## 락셀

| 기술명 | 커맨드 | 속성 |
|---|---|---|
| ●서서 펀치 | | |
| 잽브 | P | 상단공격 |
| 라이트닝어퍼 | →+P | 중단공격 |
| 라이트스핀 | PP | 상상단공격 |
| 잽브하이킥 | PK | 상상단공격 |
| 라이토슐 | PPP | 상상중단공격 |
| 르크스저드킬 | PPK | 상상중단공격 |
| ●서서킥 | | |
| 하이킥 | K | 상단공격 |
| 백오프킥 | →+K | 중단공격 |
| 백오브딕치 | KK | 상상단공격 |
| ●미들 펀치 | | |
| 어퍼 | ↘+P | 상단공격 |
| 더블어퍼 | ↘+PP | 상중단공격 |
| 엘보카트 | →+P | 중단공격 |
| 너클크로우킥 | →+PK | 중중단공격 |
| 너클블랙크로 | →+PP | 중상단공격 |
| ●미들 킥 | | |
| 미들킥 | ↘+K | 중단공격 |
| 킥어웨이 | →+K | 중단공격 |
| ●앉아서 펀치 | | |
| 시트잽브 | ↓+P | 하단공격 |
| 시트잽브 | ↓+P+G | 하단공격 |
| 로펀치 | ↓+P+K+G | 하단공격 |
| ●앉아서 킥 | | |
| 로사이드킥 | ↓+K | 하단공격 |
| 스탠딩하이킥 | ↓+K | 상단공격 |
| 로스핀콤보 | ↘+KP+↓+KG | 중상하단공격 |
| ●던지기 | | |
| 올스크워시 | P+G | 하단던지기 |
| 타그핸드올클래쉬 | P+G | 상단던지기 |
| ●다운공격 | | |
| 플라잉타스크 | ↑+P | 다운공격 |
| 스피드킥 | ↓+K | 다운공격 |
| 플라잉타스크 | ↑+P | 다운공격 |
| 브레이브포스트 | ↓↓+P | 다운공격 |
| ●달리기공격 | | |
| 런닝스트레이트 | P | 상단공격 |
| 런닝니 | K | 중단공격 |
| 런닝서멀솔트 | ↖+K | 중단공격 |
| 홉스핀킥 | ↑+K | 중단공격 |
| 슬라이딩킥 | ↓+K | 상단공격 |
| 런닝스트레이트 | P+K | 중단공격 |
| 런닝니 | P+K+G | 중단공격 |
| 런닝태클 | P+G | 중단공격 |
| 런닝니 | K+G | |
| 런닝점프킥 | ↗K | |

●→ : 레버를 짧게 입력 → : 레버를 길게 입력

# 소울에지

## 코겐 헤이시로

| 음래 | A,A,A |
|---|---|
| 괘신락 | A,A,B |
| 공신락 | →→B |
| 농신락 | A+B |
| 풍혈 | →B |
| 도수예 | ↓K,B |
| 경선 | ↙A |
| 염폐 | →→A+B |

## 소피티아 알렉산드리아

| 슬라이드엔젤킥 | A,A,K |
|---|---|
| 슬라이드언더킥 | A,A,↓K |
| 스타더스트스프래쉬 | B,B,B |
| 리버스밀러지 | ←A |
| 업헤븐 | ↓B |
| J.엔젤킥 | ↗K |
| 톨네드로킥 | ↙K |
| 엔젤슬라이딩 | ↓↗→B |

## 지그프리드

| 슬래쉬크로스 | A,A,B |
|---|---|
| 아머브레이커 | B,B,B |
| 바스터그라운더 | B,↓A |
| 비싱스트라이크• | →B |
| 페이탈드라이브 | ←←B,B |
| 플라잉에지 | →→A+B |
| 퀵스핀슬러쉬 | →A |
| 업토스 | ↓A+G |

## 볼 드

| 스탬피드슈레더 | B,B |
|---|---|
| 뮤트슬래셔 | A,B,A |
| 락트체이스 | ↓A,A,A |
| 액스터시 | ↓B |
| 브레잉맨티스 | A+B |
| 게이트오프너 | →→A+B |
| 데몬엘보 | →→B |
| 데스로즈 | A+K |

## 록

| 타이푼액스 | A,A,B |
|---|---|
| 록크래셔 | B,B,B |
| 사이크론액스 | ↙A |
| 액스볼케이노 | ↘B |
| 록니 | →K |
| 숄더태클 | →→K |
| 톨네드액스 | →A,A,A |
| 톨네드스파이크 | →→A,B |

## 타 키

| 조뢰벌 | A,A,A |
|---|---|
| 조정벌 | B,B,B |
| 삼련주 | K,K,K |
| 천주 | →K |
| 격주 | ↓K,K |
| 질풍차 | ↘B |
| 인조 | ↙A |
| 마갈파 | →→K |

## 성미나

| 연아질풍도 | A,A,A |
|---|---|
| 배전단습풍도 | B,B,B |
| 잠아단습풍도 | B,B↓A |
| 선진분쇄의 | A+B |
| 단격벌채의 | ←B,↓A+B |
| 연무도축 | B+K |
| 회전축 | →→K |
| 전사참격 | ↗A |

## 이 용

| 역린 | A,A,A |
|---|---|
| 염아 | B,B,B |
| 연풍 | K,K |
| 사진 | K,↓K |
| 섬멸 | A+B |
| 번습 | ←A |
| 격포 | →→B |
| 복조 | ↙A |

# ARC 所聞字 champg

**이 코너는 아케이드 일반 유저들을 위한 부담없는 코너입니다. 정보가 가장 빠르다고 알려진 PC통신 하이텔의 「게임기 동호회」에서 조회수가 높은 글들과 또 자신은 모르고 소문으로만 무성하게 떠돌고 있는 게임정보를 이 「소문자 champg」 코너를 통해 제공합니다. 요즘 한창 인기있는 게임이라든지 또 각 게임의 중간보스 선택방법, 그리고 새롭게 발견된 기술들이 여러분 앞에 펼쳐집니다.**

## 12번 플레이 스테이션 란
### 단, 고우키, 베가를 고를 수 있다 (스화 제로)

스트리트 화이터2 제로(이하 스화제로)에서 숨겨진 캐릭터를 선택하는 방법이다. 먼저 단은 L2, R2버튼을 상태에서 물음표로 가서 세모, 네모, 엑스, 동그라미, 세모 버튼을 차례대로 누르면 선택이 가능해 진다. 고우키는 L2, R2버튼을 누른채로 물음표에 가서 좌, 좌, 좌, 우, 우, 우의 커멘드를 입력한 후에 세모, 네모 버튼을 동시에 누르면 선택이 된다. 그리고 마지막 베가는 일단 고우키를 선택한 다음 마지막에 나오는 베가를 물리치게 되면 선택할 수 있다.

- 제공 : 김대권 님
- HITEL ID : vvkmjw

## 보스를 고르자 (투신전 2)

투신전2의 보스를 선택하는 방법은 일단 1P GAME 에서 레벨을 8로 올린다. 그리고 스테이지를 빨리 클리어하기 위해서 대전을 1번 싸우는 것으로 맞추고 마지막 스테이지까지 클리어 한다. 여기서 패배하더라도 컨티뉴 하면 상관없다. 모두 클리어한 뒤 엔딩을 마치고 다시 1P GAME 또는 FULL BATTLE에 들어가서 물음표에서 선택하면 된다. 이때 셀렉트 버튼을 눌러야 화면이 천천히 올라가 쉽게 선택할 수 있다. 그 다음 다시 한번 [illegible]까지 클리어하면 [illegible] 밀리온과 쇼우를 선택할 수 있다.

- 제공 : 양성훈 님
- HITEL ID : ysh88

## 13번 아케이드 란
### 카게의 섬머는 이럴때 써보자(버철화이터 2)

재키 같은 캐릭터의 섬머는 말이 필요없을 정도로 엄청난 데미지가 준다. 그런데 카게의 섬머를 적중한 사람은 잘 알겠지만 느낌은 그냥 엘보로 '툭' 칠 때와 비슷할 정도이다. 물론 항상 카운터를 기대할 수는 없고…재키와 같이 섬머후의 찍기가 빠른편도 아니라서 카게로 플레이하는 사람들은 그다지 섬머를 사용하는 사람이 없다. 하지만 확실하게 30~40정도의 데미지를 보장받는 때가 있다. 적이 쓰러졌을 때 다가가면 기상공격을 사용하는 사람이 있는데, 상단이 공격이 나오든 하단 공격이 나오든 막아낼 자신이 있다면 다가가서 기상공격을 흘려버리거나 방어를 한 뒤에 섬머를 사용해 보자. 위의 두 공격을 방어한 후 섬머를 사용하면 분명히 40정도의 데미지를 입을 것이다. 또 기상공격이 상단인지 하단인지는 잘 모르겠지만 둘중 하나를 방어한 후 섬머를 사용하면 훨씬 더 많은 데미지를 줄 수 있다.

- 제공 : 어인석 님
- HITEL ID : Zionism

## 토키오 연타 및 초고수 (화이팅 바이퍼즈)

토키오는 화이팅 바이퍼즈의 캐릭터 중에서 제일 연타가 확실한 캐릭터이다. 그대신 방어 + 초필이 단 한가지 뿐이라서… 이제부터 토키오의 연타를 몇가지 적어볼까 한다.

**<평범한 연타>**

발-손-손-발 연타 : KPPK
발-손-발 : KPK
손-손-발 : PPK
발-손-손-섬머킥 : KPP←K
벌-손-손-하단킥 : KPP↓K

**<중요한 연타>**

하단킥-손-손-손-섬머킥 : ↓KPPP←K
하단킥-손-손-손-하단킥 : ↓KPPP↓K
하단킥-손-손-손-상단킥 : ↓KPPPK

위의 연타 중에 위의 3개 연타는 아주 중요하다.

상대가 쓰러져 있을 경우 바로 가까이에서 일어나기 전에 커멘드를 입력하자. 이 게임은 버파처럼 쓰러져서 일어날 때 반격기가 없으므로 무조건 연타가 먹히게 된다. 그리고 이 연타를 사용해 상대가 모두 막아낸다 해도 거리가 충분히 떨어지며 연타 후 딜레이도 없다. 그리고 제일 중요한건 철장쪽으로 상대를 몰아 넣는 것이다. 일단 철장으로 한번 던진 후에 연타를 사용하면 엄청난 데미지를 줄 수 있다.

**「중용 테크닉」**

1.시작 시에 상대가 도전적이 아니라면 게임이 시작되자 마자 다가가서 던져버리자. 던진 후 달려가서 ↗K 하거나 연타를 사용하면 된다. (KPPP↓K등)

2.위와 반대로 시작시 상대가 도전적이라면 ↓KPPP←K를 시작하자 마자 사용하자. 거의 대부분 70%는 연타에 걸려들게 된다. 그리고 이 연타에 걸려들었다면 상대방의 에너지도 이미 반은 줄어 있을 것이다.

3. 마지막으로 ↓KPPP←K가 잘 안먹힌다고 생각되면 ↓K+GKK를 사용하자.

- 제공 : 문현철 님
- HITEL ID : athruz

# 버파2 아키라의 신세대 와신상담

## "언젠가는 이기고 말거야"

훕!

핫!

맹호경파산 : 웅크린 상태에서 P

하앗!

철산고 P+K

데이앗! 아랏! 세앗!

붕수 : 웅크린 상태에서 P

나는…아키라
나는 진정으로 이길 수 없는 아키라
최강이라는 자만에 빠진 아키라
최고를 이룩하기 위해 끊임없이 노력했던 아키라
신입생 꼬맹이에게 패배한 아키라

어째서 이제까지 이길 수 없었던가
단순히 슬럼프라고는 생각할 수 없다
얼마전 볼점에서는 난 운이 좋았는데
연애 문제로 고민할 필요도 없고
설마 신년 소원을 빌때 매년 해왔던 신에게 감사하길 한해 빼먹었다고 이러는 걸까
아니야 그럴리가 없다
좀더 색다른… 설마 나의 격투방법 자체에 문제가!?
그럴리가…
우선 좀더 냉정하게 지금까지의 대전을 되돌아 보자

여러가지 기술을 다양하게 사용하기는 했지만 진지하게 연습에 연습을 거듭하여 완성한 기술이라고는 「붕격운신쌍호장」… 그외에는 없었다
역시 그랬었군

팔극권의 기술을
모두 마스터한 내가
어째서 그런 단세포적인 격투 스타일을

그랬군
지금까지 내가 이상적이라 생각했던 것
불필요한 움직임을 줄이고
강력한 일격
확실한 기술…
붕격운신쌍호장은 그런 나의 이상을 만족시켜주신 기술이었다.
때문에 그런 단세포적인 격투 스타일을
하지만 이 기술은 어디까지나 던지기 기술 근거리까지 다가서지 못한다면
아무 의미가 없다

하나의 기술을 가지고 무엇인가를
극한까지 추구하려는 정신이 중요하다
하지만 그자체에 안주한 상태로는 정말로
필요한 그 무언가를 잊어버리게 된다.
좋았어 그 무언가를 얻기 위해서 다시
한번, 할아버지가 만들고, 아버지가
키워온 아키라류 팔극권을 수행으로
다시 일으켜 보자

아키라의 버철이야기

## 제3화 아키라의 맹호경파산

그리고 몇주일이 지났다. 한편으로 '무언가'가 발견되지 않는 나는 우선 식료품 조달을 위해 녹이 슨듯한 도시의 허무한 거리를 걸었다
문득 발을 멈추자…
웅장한 격투장이 보였다.

모처럼의 기회다.
아직 분명한 것은 보이지 않지만
우선 본 적도 없는 모르는 남자와 싸우면 뭔가 알게 될지도 모른다

우웃! 갑자기 무슨 짓을

이 기술은 설마

콤보 엘보 스핀킥 : PP PK

그러나 위력을 강력하게 한 뒷에 생기는 커다란 빈틈은 없어지지 않은 것같다
이렇게 크게 돌려차기가 가드되었다면 그후 공격 타이밍은 나에게 있다. 보통이라면 여유 있게 붕격운신쌍호권으로 공격할 테지만

지금은 '무언가'를 찾는 것이 최우선이다.
너 따위에게는 과분하지만
봐 주길 바란다. 나의 새로운 작전을…

받아라! 환수퇴 컴비네이션!

콤보 엘보 스핀킥?
이 녀석 절권도를
사용하는 것인가?
더우기 시작부터 이런
강력한 기술을 노릴 줄이야
흣 위험했다.
만약 손으로 공격했더라면 간발의 차로 내 기술이 밀려 버렸음에 틀림없다.

환수퇴 : P

환수퇴(연속) : KG

사앗! 연속으로 발차기다
(그러나 )

훔! 쿵!

펀치에서 킥의 연속공격… 이라고 보인후 킥의 모션을 캔슬하고 다음에 오는 공격에 대해서 경계심을 갖는다.
정신적으로 불리한 상황에 처한 상대는 단순한 행동밖에 할 수 없고 반드시라고 말해도 좋을 정도로 실수나 타이밍을 무시한 안이한 기술을 걸어올 것이다. 그때 나는 다른 기술을 포기하고 상대의 행동에 맞는 강력한 일격을 가한다.

단순히 데미지를 노리는 것이 아니라 상대의 습관도 볼 수 있다.
그위에 일석이조의 컴비네이션 이것이 환수퇴 컴비네이션이다.
웃, 기술에 대한 설명을 할 때가 아니다
상대가 다운된 상태에서의 공격법 (이론상)으로 한번에 KO 를 노리자(0.58초)

오라오라 꾸익꾸익

퀵 포워드로 접근하여 일어나려는 상대에게 틈을 보여준다
그후 상대가 그 틈을 노리는 공격을 완전히 파악하는 순간…
즉 그것은 나같은 인간만이 할 수 있는 특권적인 능력인 것이다.

후후후…
어떤 공격이라도 막아주겠다.
자 덤벼봐!

뭐야 아무 기술도 사용하지 않고 단순한 일어서기 인가. 근성없는 놈..
뭐 좋아 아무것도 하지 않겠다면 이쪽에서 공격해 주겠다.
하단 가드로 웅크리고 있는 놈에게는 우선 봉수로 견재하면서 정신적으로 타격을 입히는, 즉 정신적으로 타격을 입히는 공격을 유도한다면…

확

우왓!

차!

섬머솔트 킥 : ↘K

욱… 섬머솔트.
이녀석 하단가드로 웅크리고 있었던 것이 아니란 말인가!
봉수를 가드당한 후에 하단방어에 치중하고 있었던 탓인가 다행이 큰 데미지는 아니었지만 옛날의 나였다면 나의 확실한 패배라고 생각했을 것이다. 좋다! 운도 실력의 하나이니까, 한번 나를 다운 시킨 것으로 이겼다고 생각하지마라. 불사조의 놀라운 회복력과 같은 재빠른 일어서기로 강력한 공격의 틈을 발견하겠다.
그 땐 네 녀석의 최후다. 히히히히…

꾸익꾸익

앗 퀵 포워드!
이 녀석도 나의 공격을 파악하고 있다는 것인가.

아니야 그럴리는 없어.
그렇다!
분명히 이녀석은 아까 내가 했던 공격법을 흉내내고 있는 것이다.
그렇게 밖에 생각할 수 없어
그런 원숭이같은 지혜밖에 생각할 수 없는 불쌍하기 짝이 없는 놈.
기초도 제대로 모르는 주제에 고급기술을 사용하는 것이 얼마나 어리석은 가를 충분히 느끼게 해 주겠다.

슬랜드 백너클 : ↙P

슬랜드 백너클을 반복하다니
나의 외문정주로
돌려칠 수 없는 기술을 고를 줄이야…
이녀석 혹시 진짜 달인인가
그래 그런 것은 어떻든 좋다.
일반적으로 생각하자면 방어를 한 후에는
반격을 받을 수 밖에 없는 것이
*세상의 법칙*…
그러나 이녀석의 유파가
이 기술로 시작되는 연속가 많다는 것을 알고
있는 이상 역으로 반격을 받을 가능성도 있다
그렇다면 이 경우에는…
욱…
생각하는 사이에 다음 공격이…
*앗! 아니 그런 바보같은*

또다시 슬랜드 백 너클이라고.
두번 연속으로 이 기술을 사용할 줄은…
이녀석이 이렇게까지 똑똑할 줄은 몰랐다.
내가 얕잡아 보았군!
하지만 상당한 수준이라는 것을 안 이상 이쪽도 제대로 상대해 주겠다.
이제부터 나의 진짜 실력을 보여주지!
각오해!

니 스트라이크 : →P+K

으아악!

*이럴수가!*
니 스트라이크.
이것이라면 앉아서 피했다고 해도 비트 너클로 바뀌어서 분명히 데미지를 입었을 것이다. 이런 고급 기술을 이따위 녀석이 사용할 줄은. 뭐 테크닉 만큼은 정직하게 말해서 칭찬해 주지. 그러나 사람이 간만에 투지를 불태워서 무언가를 보여주려고 했더니 이런 식으로 사람을 바보 취급하다니.
정말로 농담도 통하지 않는 녀석이군 용서할 수 없다.
잠깐 여기서 다운됐다는 것은…

으악 역시 또 퀵 포워드
빌어먹을! 이 상태로 나간다면 이녀석
의 페이스에 말려버린다.
어떻게 하면 이 위기의 상황을 탈출할
수 있을 지 생각하지 않으면…
좋아 이판사판이다. 일어서는 순간
공격을 가해 억지로라도 흐름을
바꿔보자.
하지만 어떤 기술로 공격하면 좋을까?
그렇다!
산 속에서 가장 열심히 연습했던 기술
맹호경파산 이 기술에 모든 것을 걸어
볼 밖에

받아라 핫!

틱

방어했다
분명히 적중시킬 자신이 있었는데
하지만 아키라류 팔극권이 일격필살만의 팔극권이라고 생각한다
면 큰 착각이다. 기판 가격이 오른만큼 나의 기술도 상당히 레벨
업 했다는 것을 보여주겠다. 간다.

역시 반격하려했군
봉수로 카운터를 멈춰주지

약보정주 : →→ P

그 후
틈을 노린다
받아라!

흔들렸단 말인가
하단방어를 하고 있었는지는 알 수 없지만 찬스다.

흔들릴 경우 평상시라면 아무 생각없이 붕격운신 쌍호장으로 결정타
를 날렸을테지만,
네녀석이 어단에서 피할 수도 있기 때문에 여기서는 아키라의
팔극권의 기술 중 가장 화려한 기술로 상대해 주겠다.(0.38초)

연환퇴 : → KK

우 랏 오 랏

우단각에서
좌단각으로의
절묘한 컴비네이션…
가장 화려하고 상대에게
굴욕감을 안겨주는 기술 그것
이 연환퇴다. 예전의 나라면
여기에서 상대에게 여유로움을
보여주었을테지만수행이
끝난 나는 예전의
나와는 다르다. 여기에서
비참하게 창하포로
공격해 주겠다

칫… 옆구르기로 피했군
운이 좋은 놈 하지만 정신적으로나
체력적으로나 내가 리드하고 있다는
것은 틀림없다. 이번에야말로
결정타를 날려주지!

사이드 훅 킥 : ← K

우악 사이드 훅 킥이

대시 해머 킥 : →→ K

구왓!
으악

점프 니 스템프 :
상대가 다운되었을 때 C P

즈갓
갸앗!

윽… 지독한 놈
지독하다…
설마 나의 다음 공격에는
동작이 큰 것이 많다는 것을
알고 있단 말인가

이번에는 대체 어떤 기술로
나올 것인가
앗! 이 기술은…

대쉬 해머 킥!
좋았어 방어했다!
지금 생각해 보면 그 옛날
절권도를 사용했던 그 여자도 이
기술을 사용했었다. 그러므로 지금
의 내가 이 기술을 방어하지
못할 리가 없다. 더우기 이렇게
동작이 큰 발차기 기술을,…

방어만 할 수 있다면 환수퇴
컴비네이션에 걸릴 수
밖에 없다

받아라
환수퇴
컴비네이션

킥처럼 보인 후
이번에야 말로…
아 아니!

이럴수가 이런 근거리에서
사이드 훅 킥이라니. 으윽 빈틈을
보였단 말인가. 헛수고다. 방어해도 타이밍이
맞지않아. 이대로라면 지고 만다.
*안돼, 안돼!*
지금까지 잘 해왔는데 여기서 당한다면 이미
남아있는 방법은 없단 말인가 (0.12초)

잠깐 아직 시간은 있다.
이럴 때 일수록 냉정하게
자신을 돌이켜 볼 필요가 있다.
예전의 나는 어떠한 인간이었
나.
옛날이라면 붕격운신쌍호장이
라는 큰 기술을 중심적으로
사용하는 격투 스타일로
이러한 경우에…
대처법을 잃어버리고 스스로가
자신의 한계를 만들어 버렸었
다.
나는 언제나 강하다고 생각했
지만 실은 내 마음의 깊은 곳
에 연약함이 있었다.
때문에 그대로 지고 말았던
것이다.
그래! 그것이 얼마전까지의
나자신 유키 아키라다.
좋아좋아 냉정해졌다.

사이드 훅 킥…
이 기술은 말하자면 양날의 검
정면을 향해서라면 통할지
모르지만 한번이라도 그 틈을
파고 들 수만 있다면 가드가
풀려있는 상태로 복부에 일격을
가하는 것이 가능할 것이다.

그러나 이 나 송백정… 아니
유키 아키라의 기술에는 그러한
것이 있을까? 약보정주는 상대
의 외측에서 돌아서 찌르는
기술 백호쌍장타는 상대의
틈을 파고 들 수는 있지만
시간이 오래 걸리는 기술.

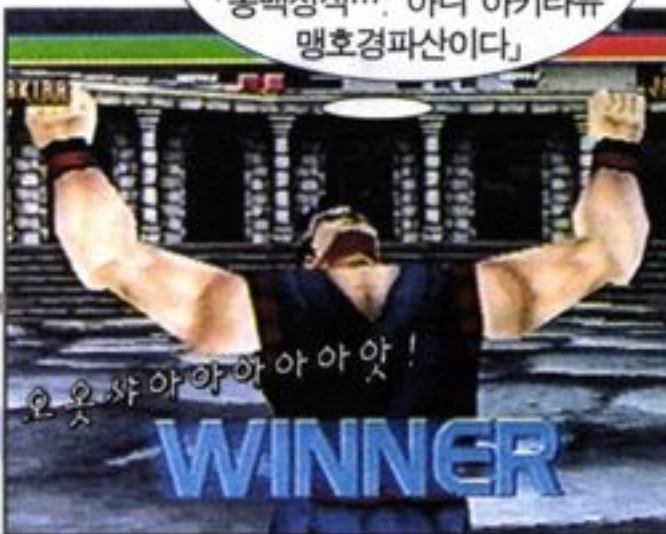
맹호 경파산! 상대의 틈에
파고 들 수도 있으며 그다지
오래 시간이 걸리지 않는 기술.
아까는 방어 당했지만 지금은
상대도 기술을 사용하고 있기
때문에 방어가 불가능할
것이다.
그러나 이 짧은 순간에
적중시키는 것이 가능할
것인가. 앉아 있는 상태로 달려
들어서 접근한다면 가능하지만
어디까지나 이론 상의 이야기
로 실제로 해 본 적은 없다.
위험성이 너무 크다.
위험!
무슨 위험?

나는 무엇을 두려워 하고 있는
것일까?
기술이 들어가는 것일까? 발에
맞는 것일까? 진다는 것일까?
아버지가 가르쳐 준 아키라류
팔극권이 실패되는 것일까?

아니다.
지금은 확실히 알았다.
나는 강하다고 하면서 단지
고수의 흉내를 내고 있었던
것이다.
그러므로 최강의 자리에 설 수
없었던 것이다.
기술은 자신이 스스로 만들어
가는 것…
스스로 생각하며 만든 것을
직접 해보는 것이 가장
중요하다.
이것이 가장 중요한 것이다.
좋아 해 보자 아키라!
하단에 힘을 모아 기회를
스스로 만든다.
앉은 상태로 전진! 이때다!
나의 완전히 새로운 초절동격
을 받아봐라!
오오오옷(0.07초)

오오오오오오오오오오옷!

하앗

아키라식 맹호경파산 : ↘→P

드디어…
드디어 발견했다.
이것의 나의 신 필살기!
「송백정식…. 아니 아키라류
맹호경파산이다」

오옷쌰아아아아아앗!

WINNER

**▶아키라의 전 대전성적◀**
- 통산 5121전 중 4049승 1072패
- 현재의 승률/ 약 79.1%
- 10,000승까지 앞으로 5951승

HE'S BIG.
HE'S MEAN.
HE'S GREEN.

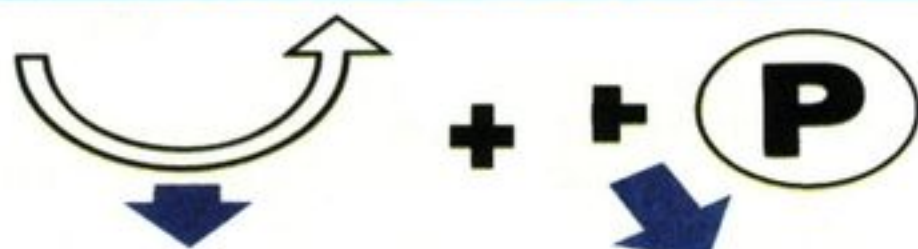
# 96년, 나도 화이팅 게임의 제왕이 된다

AND HE'S GOT ONE BAD ATT

**게이머의 일반적 사회현상의 하나로 '오락실에서 죽돌이', '용돈의 90%는 게임비용', '최신 게임정보의 경합', '수학공식 암기보다 게임의 비밀 기술을 아는 자가 힘이 있다' 등이 줄곧 대두되곤 한다. 물론 게임세계에 발을 들여놓은 게이머의 이야기이다.
힘의 경합. 이것은 정치, 경제를 비롯해 그 어느 부분에도 영향력이 미치는 이야기이다. 게임세계에서도 마찬가지로 게이머간의 힘의 경합은 상상을 초월할 정도이다. 그것이 하드웨어 유저들간의 전쟁이든, 장르별 전쟁이든 간에 치열한 양상은 골수화되어 갈수록 더욱 거세어짐을 발견할 수 있다.
그중에 하나로 흔히 오락실에서 볼 수 있는 것이 격투 게임의 경합이다. 뛰어난 그래픽에 감탄해 코인을 넣을 때마다 코흘리개 아동한테 무참히 패하는 게 지금의 실정이다. 이와같이 격투 게임에 이미 나이는 무시되어진지 오래다.
챔프에서 이와같은 '수치'을 당하지 않도록 격투 게임에서 승리할 수 있는 비법을 공개한다.**

## 하나. 커멘드 입력의 숨은 상식을 파악

'어째서 필살기가 나오지 않는 것일까? 정확히 입력했는데..'라는 생각을 초보자라면 누구나 경험했을 것이다. 또 '이런 기술을 내려고 하지 않았는데 나와버렸네...'라는 일도 있을 것이다. 하지만 이것에는 이유가 있다. 아래의 도표를 보면

**예: ← ↙ ↓ ↘ →+P의 경우**

**실은 ↘ ↗ 라도 OK!?**
즉 이런 커멘드의 경우 뒤, 경사 뒤, 전방향의 3포인트만으로 기술을 인식하기도 하고 마지막에 레버를 뉴트럴로 하지 않으면 안되는 것 등 몇가지의 패턴이 있다.

**+마크의 비밀**
커멘드가 입력되고 나서 버튼이 눌러지기까지의 시간이라는 것도 정확히 설정되어 있다. 대개 간격이 너무 길면 입력이 캔슬되어 버리므로 주의하자.

**킹 오브 화이터즈 95의 경우**

특히 이 게임의 커멘드 입력은 복잡한 것이 많다. 그러나 앞서 말한 간단하게 입력할 수 있는 커멘드도 상당히 있다

「이백팔식」은 마지막에 버튼을 누른 채로 3초간 멈춘다. 물론 떼면 기술이 나온다

취급설명서와 잡지에 게재되어 있는 입력 커멘드는 엄밀히 말하면 정확한 것은 아니다. 표와 같은 입력 커멘드의 경우 그대로 입력하지 않으면 안되는가 하면 그렇지도 않고 마지막에 오른쪽 방향으로 입력까지 가지 않고 버튼을 눌러도 기술이 나오는 일도 있다. 즉 도중까지라도 정확히 인식해준다. 아주 어려운 커멘드에서는 그런 간단 커멘드라는 것이 존재한다.

또 하나의 포인트가 버튼을 누르는 타이밍.

초보자일 경우 이것이 무시되는 경우가 많다. 타이밍을 놓치면 그때까지 입력하고 있던 커멘드가 사라져 버리는 경우도 있으므로 재빨리 누르는 데 신경을 써야한다.

반대로 타이밍 간격이 긴 게임도 존재한다. 커멘드를 미리 입력해 놓고 상대가 무방비로 접근해 오면 필살기를 구사한다는 수법도 있을 수 있다.

## 둘. 스틱은 이렇게 사용하자

### 게임에 들어가기 전에 스틱과 친해지자

격투 게임에 빠지면 보통 콘트롤러보다도 조이스틱을 사용하게 되는게 일반화되어 있는데 초보자는 어떤 조이스틱을 사용해도 능숙하게 사용할 수 없다. 이것은 스틱 쥐는 방법에 문제가 있는 것은 아닌가하고 챔프독자에게 전화 앙케이트를 한 결과 아래 표와 같은 통계가 나왔다. 놀랍게도 자신이 신의 손이라고 자부하는 사람들의 스틱 쥐는 방법은 '아래에서 퍼올리듯이 쥔다' 였다.

원래 슈팅 게이머가 즐겨 사용하고 있는 방법으로 확실히 오락실에서도 정평이 나 있는 방법이다. 역시 레버를 세밀하게 움직일 필요가 있는 격투 게임에 딱 맞을지도... 이것을 계기로 자기에게 있어서 좋은 방법이라는 것을 다시한번 연구해볼 필요가 있지 않을까.

## 앙케이트 여러분은 어떤 방법으로

### 100인 앙케이트 결과

| 순위 | 방법 | 비율 |
|---|---|---|
| 1위 | 밑에서 퍼올리듯이 쥔다 | 40% |
| 2위 | 위에서 가볍게 쥔다 | 22% |
| 3위 | 위에서 꽉 쥔다 | 20% |
| 4위 | 옆에서 꽉는다 | 8% |
| 5위 | 옆에서 쥔다 | 5% |
| 6위 | 엄지와 검지 사이로 | 4% |
| 7위 | 기타 | 1% |

상급자용 1위

이런 상태로 약지와 새끼 손가락 사이에 낀다는 사람도 있다

2위

수적으로도 많았지만 자신의 솜씨를 초급이라고 생각하는 사람도 많았던 방법. 의외적으로 입력이 부정확하다

3위

자신의 솜씨를 중급이라고 생각하는 사람의 비율이 많았다. 꽉 쥐는 만큼 입력은 정확할 것이다

4위

횡방향의 입력은 몰라도 종방향 입력에는 부적절하다는 목소리가 강했다

## 상급자 레벨을 노리려면 이런 조이스틱을 선택하라

보통의 콘트롤러로 커멘드 입력이 어렵다고 느껴지면 조이스틱으로 바꿔보는 것도 하나의 방법이다. 자신의 손에 맞는 것을 찾아보자. 여기에서 소개한 아이템으로 본래의 실력을 충분히 발휘하면 보스 캐릭터 따위 이제 두렵지 않을 것이다.

**화이터스틱 X** (SS)
버파매니어에게 권하는 스틱
처음부터 버튼 G.P.K의 문자가 프린트되어 있으므로 버파에는 안성마춤

**화이터스틱 V** (PS)
본체에 맞춘 디자인이 베스트
L.R를 포함한 8개의 버튼 전부 가변속 연사기능이 달려 있는 스틱. 안정감이 좋다

**화이팅 스틱 NEO** (NEO GEO)
이 배치가 아니면 기술을 구사할 수 없다는 사람도
격투 게임 매니어의 네오지오 CD 유저라면 스틱 타입은 필수 아이템

**리얼 아케이드 VF** (SS)
한번 사용하면 중독되는 스틱
버철화이터의 통체와 같은 버튼 배치가 장점

**화이팅 커멘더 2WAY** (PS)
2개 용도로 전환할 수 있는 콘트롤러
6개의 버튼 배치 콘트롤러와 보통 게임과의 버튼 배치를 간단히 변경할 수 있다

**와이어레스 조이패드**
이제 케이블 연결된 패드는 싫다
떨어진 장소에서도 플레이 가능하고 다른 게임기의 코드와도 얽힘이 없는 게 장점

**슈퍼 조이스틱** (FC·SFC MD·PCE)
아케이드 기분으로 플레이
이 하나로 패밀리, 슈퍼컴보이, 슈퍼 알라딘보이, PC엔진의 4기종에 대응

## 셋. 캔슬기를 마스터한다

### 이것이 가능하면 승률 50% 업은 확실

현재 격투 게임에서 상급자라면 일반적 상식으로 통하는 기술이 바로 캔슬기. 하지만 캔슬기는 상급자들의 전유물로 초보자들은 무슨 말인지 모르며 중요성을 아직 인식하지 못하고 있다. 하지만 절대로 어려운 것은 아니다. 다만 적극적으로 시도하려는 게이머의 자세와 기술을 연속으로 입력하기 위한 요령을 터득하는 것이다.

**♠♠♠♠ 캔슬기 ♠♠♠♠**
연속해서 기술이 들어간다는 즐거움을 맛보기 위해 기술과 기술 사이의 동작이 생략될 때도 있다. 그것을 의도적으로 노리는 것이 캔슬기다.

게임과 캐릭터에 의해 구사방법의 차이는 있지만 상대와 밀착한 상태에서 잔기술 버튼을 연타하면서 필살기 커멘드를 입력하면 대개는 볼 수 있다. 일반기에서 필살기로 연속해서 기술을 연결하기 위해 파괴력도 크고 보기에도 멋있다. 어렵게 생각할지도 모르지만 보통 필살기를 구사할 수 있는 게이머라면 간단한 캔슬기는 곧 구사할 것이다.

캔슬기를 하나라도 마스터하면 격투 게임의 대전승률은 대폭으로 올라간다. 단숨에 상대의 체력을 빼앗으면 대역전이 가능하고 상대에게 상당한 기술적 쾌감과 데미지를 줄 기회가 생긴다. 실전에서 캔슬기를 시도하는 사이에 격투의 참맛을 느끼게 될 것이다.

**이것이 캔슬기**

대전 게임에서 익숙한 캔슬기 어퍼 승룡권. 큰펀치 버튼을 연타하면서 승룡권 커멘드를 입력하면 그래픽 일부가 생략되고 합계 4히트의 연속기가 된다. 실패하면 큰 펀치가 헛발 들어가고 만다

**▼ X-MEN**

보통기 빔을 캔슬하고 필살기 옵틱브라스트 선제로 최초의 빔을 먹으면 2히트 확정. 원거리에서도 입력가능한 편리한 기술

**▼ 버철화이터 2**

버철화이터 가드버튼으로 동작의 캔슬이 가능하다. 스핀턴킥을 가드캔슬하면 순간적으로 등을 향한다. 이것을 이용하여 하단공격을 먹이자

**▼ 투신전 2**

필살기 버튼이 있는 투신전2는 캔슬도 단순하다. 보통기, 필살기와 버튼을 계속해서 누르는 것만으로 강력한 캔슬 연속기를 구사할 수 있다

## 넷. 캐릭터간의 거리로 승부를 결정짓는다

### 모든 격투의 기본은 거리 공격에 관련되어 있다

단지 게임뿐만 아니라 실전 격투에 있어서 거리판단은 대단히 중요하다. 그러나 게임, 캐릭터에 따라서 공격할 경우와 방어할 경우 등 거리의 패턴은 무한하다. 가장 이상적인 것은 모든 경우의 패턴을 익혀서 사용하는 것이지만 처음부터 이것을 바라는 것은 무리이다.

우선 사용하고 싶은 캐릭터의 일반기와 필살기를 구사해 보고 떨어진 상대를 공격할 수 있는 기술과 구사되는 것이 빠르고 접근전에 강한 기술을 하나씩 발견하자. 동시에 던지기의 구사방법도 익힐 것. 그리고는 상대가 떨어져 있는지, 접근하고 있는지 거리에 맞춰 2개의 기술을 분간해 상대가 가드하고 있으면 던진다. 그것만으로 상당히 다른 것을 느낄 수 있을 것이다. 익숙해지면 다른 기술은 어떤 거리일 때 사용하는지를 조금씩 이해해 가면 좋다. 간신히 상대에게 타격을 주는 거리가 가장 베스트.

상대의 공격에는 가드가 기본이다. 그리고 헛탕치게 만드는 것이 베스트다. 상대의 공격이 간신히 먹히는 거리에서 백스텝 등으로 노

릴 수 있도록 되면 상당한 솜씨이다. 가드~공격, 헛탕~반격의 리듬을 만들자.

반격기에 대응하는 것이 가장 마지막. 반격전용의 기술은 대부분의 경우 사용시기가 어렵고 자유자재로 구사하는 것은 몸에 익히는 것이 필수. 강해지고 싶으면 수련만 존재할 뿐이다.

♠ ♠ ♠ 거리판단 법칙 ♠ ♠ ♠

- 적합한 기술과 거리를 판단
- 던지기 방법 습득
- 접근시 던지기 구사
- 이탈시 필살기 공격
- 간신히 타격을 주는 거리가 최상
- 가드할 때 공격
- 헛탕치면 공격
- 승리

## 필살기의 거리

필살기에 국한되지 않고 모든 기술에는 최적의 거리가 존재한다. 기술의 성질에 따라 다르지만 실전에서는 최적거리를 파악하는 쪽이 승리할 것이다.

모든 기술의 최적거리를 파악하는 것이 베스트지만 우선은 마음에 드는 기술과 사용할 수 있는 기술을 2,3개 점찍어 두어 그 기술의 거리만을 확실히 익히는 편이 효율이 좋다

## 데미지 두배! 연속기의 매력

상대에 큰 데미지를 주는 연속기. 적중되었을 때는 상당한 쾌감을 느끼고 상대에게 주는 굴욕감도 상당히 크다. 복잡한 레버 조작과 타이밍이 생명이라고 평가하는 난이도 높은 기술도 있지만 버튼을 순서대로 누르는 것만으로 구사되는 간단한 것도 있다. 상대와 체력줄기 싸움을 하는 격투 게임에서는 체력을 깎는 수단은 많으면 많을수록 좋다.

연속기가 하나라도 구사되면 승률 업은 틀림없다. 아래의 사진은 철권의 연속기 사진이다. 연속기가 먹혔을 때 데미지가 얼마만큼 줄어드는지 확인하고 연속기 마스타를 위해 노력하자.

우선은 더블어퍼로 상대를 공중으로 떠올린다. 더블어퍼는 전진하므로 상대에게 파고 들어가기 쉽다

떨어지는 상대에게 다시한번 더블어퍼를 먹인다. 요령은 한템포 늦게 구사하는 것

그리고 떨어지는 적에게 배빨리 붕권을 먹인다. 추격타까지 먹이면 승리확실

## 대전 게임의 매너 5조항

**하나 / 오락실의 규칙을 지켜라!**
먹고 마시면서 게임을 하지 않는 등의 기본적인 룰은 확실히 지키자.

**둘 / 얼굴을 붉히지 마라!**
게임대를 두들기거나 발로 차는 등의 저속한 행위는 그만두자.

**셋 / 게임 독점은 금물**
최신 게임은 계속해서 플레이하고 싶어도 한번 자리를 양보하는 등의 배려가 게이머 의 배려이다.

**넷 / 압삽이만을 사용하지 말자**
압삽이의 정의는 애매하고, 또 어느정도 사용하는 것은 어쩔 수 없다. 하지만 그것에 목숨 거는 등의 행위는 분위기를 망치는 행위.

**다섯/ 애정있는 플레이를 하자**
'약한 게이머는 동전을 넣지 마라!' 등은 고급 게이머의 상투어. 초보자를 배제하는 듯한 행위는 그만두자.

## 격투 게임 캐릭터 인기투표 TOP 5

**남성편**
1위 리온
2위 카게
3위 순제
4위 류
5위 겐쥬로

**여성편**
1위 사라
2위 춘리
3위 파이
4위 소피아
5위 나코루루

# 게임산업 신년진단1

# 관련 단체 난립과 주먹구구식 법령등에 문제있다!

**1995년은 그동안 침체되어 왔던 게임계에 새로운 전환점을 마련해 준 한해였다. 그것은 정부의 게임산업 적극 육성 발표, 대기업의 게임 시장 참여 등으로 미루어 짐작할 수 있다. 그러나 지속적인 발전 가능성을 보이고 있는 국내 게임 산업에는 해결해야 할 문제점이 산적해 있다. 그 문제점에는 기성 세대들의 인식 부족, 다원화된 심의 체계, 정부 주무 부처의 부재, 난립하고 있는 관련 단체 등 일일히 열거하기 힘들 만큼 많다. 챔프는 국내 게임산업의 활성화 원년인 1996년을 맞이하여 국내 게임 산업에 문제점 중에서 시급히 해결되어야 할 문제점들을 점검해 보고 해결 방안을 모색해 보고자 한다.**

## 국내 게임산업의 태동

1970년대 말 국내에 처음 선을 보인 전자오락기는 청소년들의 단순한 놀이로서 받아들여졌고 긍정적인 측면보다 부정적인 측면이 부각되어 발전은 커녕 제자리 걸음을 거듭해 왔다. 그나마 일부 중소업체들에 의해 명맥을 유지해 오던 국내 게임 시장은 1993년 게임기에 의한 '광과민성 발작 증상'의 여론이 높아져 대부분의 업체가 도산하거나 전업해 버렸다.

반면 같은 시기에 전자오락기를 도입한 일본은 국가 차원에서 게임을 하나의 건전한 놀이 문화로서 유도하고 육성하여 현재 세계적 게임 왕국으로 굳건한 자리매김을 하고 있다.

그러나 우리나라도 최근들어 정부가 멀티미디어 산업의 육성 차원에서 게임 산업에 관심을 갖고 국가적 전략 산업으로 육성할 태세를 보이고 있고 대기업들이 게임 산업을 미래의 유망한 산업으로 인식해 속속 참여하고 있어 그동안 침체일로를 걸어 왔던 게임 산업의 호황기가 곧 다가올 것으로 보인다.

## 게임에 대한 사회적 인식 낮아

그동안 국내 게임 산업의 발전을 저해해 온 문제점들 중 원초적인 문제로 들 수 있는 것이 기성세대들의 게임에 대한 인식 부족으로 사회적 분위기를 규제 일변도로 만들어 갔기 때문이라고 할 수 있다. 그런 분위기 속에서 이끌려 온 게임 산업은 정상적으로 보다는 불법적으로 유통되기 쉬웠기 때문에 불법 복제가 자연스럽 받아들여지게 되었고 특별히 그것을 단속할 법규가 마련되어 있지 않았다.

한편 국가적인 차원에서 게임 산업을 육성하려는 움직임이 보이자 정부 부처나 관련 단체들은 서로 제 밥그릇 챙기기에 급급해 각 부처나 단체들은 게임 산업의 주도권 장악을 위한 쟁탈전을 치열하게 벌이고 있다. 또 정책상의 문제로 게임 산업 하나에 여러 관련 법규가 얽혀 있어 불법과 심의 문제에 봉착해 있는 게임 산업을 더욱 어렵게 만드는 문제로 지적되고 있다.

또 정부의 지원 부족과 대기업들의 개발에 대한 관심 부족, 그리고 게이머들의 외국 게임 선호 등의 이유 때문에 국산 개발 게임은 게이머들에게 외면당하고 개발의 수준은 더욱 낮아지게 되는 것도 큰 문제의 하나로 지적될 수 있다. 이러한 국내 게임 산업의 발전을 저해하는 많은 문제점들 중에서 여기서는 정부 기관과 관련 단체들의 난립, 다원화된 규제 법령, 국내 개발 게임 외면 등 3가지 문제점에 대해서 생각해 보도록 한다.

우선 그 첫번째로 난립하고 있는 게임 관련 단체들의 게임 관련 업무와 정부의 어느 부처와 연관을 짓고 있는지에 대해서 살펴볼까 한다.

**정부 기관과 게임 관련 단체**

| | |
|---|---|
| **문화 체육부** | 공연 윤리 위원회 |
| | 한국 영상 오락물 제작자 협회 |
| | 한국 전자 영상 문화 협회 |
| **보건 복지부** | 한국 컴퓨터 게임 산업 중앙회 |
| **과학 기술처** | 한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 연구 조합 |
| **정보 통신부** | 한국 첨단 게임 산업 협회 |
| **통상 산업부** | 한국 전기 전자 유기 산업협회 |

## 공연 윤리 위원회

가정용 게임 소프트웨어의 심의를 담당하는 공연 윤리위원회는 문화체육부의 산하 단체로 음반 및 비디오물에 관한 법령에 근거해 CD ROM이나 F.D. 롬팩 등의 소프트웨어를 심의하고 있다. 공연 윤리 위원회에 심의를 신청하려면 소정의 심의료와 함께 심의물, 내용 설명, 새 영상물 심의 신청서 등의 서류를 제출하면 게임 관련 상근 심의 위원들의 심의를 통해 7일 이내에 합격, 불합격, 반려 등의 판정이 나오게 된다. 그러나 공연윤리 위원회의 음반 및 비디오물에 관한 법률에 의한 음란성과 폭력성 등을 규제하는 심의 원칙이 명확하지 않다는 여론이 지배적이다. 심의를 하는 사람들의 주관이 개입되어 누가 심의를 하느냐에 따라 다른 결과가 나올 수 있기 때문에 객관성과 보편성을 유지하기 위해서는 심의 기준의 재정비가 요구된다.

또 업소용과 가정용 게임의 심의가 다원화되어 있는 현재의 심의 체계는 컴퓨터 게임의 영상물적인 특성을 감안하여 일괄적으로 공윤에서 심의하도록 해야 하며 등급제의 도입, 심의 미필 제품에 대한 강력한 규제 방안도 마련되어야 할 것이다.

### 한국 영상 오락물 제작자 협회

한국 영상 오락물 제작자 협회는 국내 전자 영상 오락문화를 국가적 기간 산업으로 육성시키자는 취지로 1994년 3월 업소용 게임 개발 업체들이 중심이 되어 설립된 문화체육부 산하 단체로 현재 69개의 회원사를 두고 있다.

한국 영상 오락물 제작자 협회는 95년 12월 국내에서는 최초로 국내외 60여개 게임 관련 업체가 참가한 가운데 개최된 세계적 규모의 게임 전시회 어뮤즈 월드 '95를 주최해 국내 게임 시장 활성화에 큰 계기를 마련했으며 한국 게임산업 발전 방안에 관한 세미나, 첨단 전자 엔터테인먼트 심포지움 등도 열어 게임에 대한 사회적 분위기 쇄신에도 힘을 기울이고 있다.

그 외에도 국내 아케이드 업체가 라이센스를 맺은 외국 업체의 게임을 독점 수입해 공급하는 특혜를 폐지하고 한 게임을 국내의 여러 업체에서 수입할 수 있도록 업소용 게임 심의 시 제출 서류였던 독점 판매 위임권을 폐지시켜 오락기판의 수입 검사를 완화시켰다.

### 한국 전자 영상 문화 협회

1994년 2월 설립된 한국 전자 영상 문화 협회는 가정용 게임기와 컴퓨터 게임의 개발, 제작, 유통 등 600여개 업체들을 총망라해 조직된 단체이다. 한국 전자 영상 문화 협회는 저작권과 관련된 유통 질서의 확립을 목표로 업무를 추진 중에 있으며 협회 자체적으로 게임 개발을 위한 제작 툴을 개발해 협회의 회원사들에게 제공할 계획을 세우고 있다. 또 올바른 수입과 유통 구조를 확립해 나가기 위해 회원사들에 교육, 불법 유통의 단속 등도 병행해 나갈 예정이다.

### 한국 컴퓨터게임 산업 중앙회

한국 컴퓨터 게임산업 중앙회(구 유기장 협회)는 업소용 게임의 프로그램 심의와 전자 오락실 관리의 권한을 보건복지부로 부터 위탁받아 업무를 추진 중에 있다.

한국 컴퓨터게임 산업 중앙회는 보건복지부의 공중 위생법과 동 시행령 및 시행 규칙에 근거하여 자체 규정인 '프로그램 및 체련용 유기기구의 점검위원회 세부운영 규정'에 따라 제작업자 또는 수입업자가 점검을 받고자 할 때는 유기기구 점검 신청서를 작성하고 소정의 검사료를 내고 점검 신청을 받을 수 있다.

그러나 최근 공중위생법과 같은 법규가 첨단 멀티미디어 산업에 적합하지 않다는 여론이 높아지고 있어 정보통신부로의 주관 부처 이동이 신중히 검토되고 있다.

### 한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 연구조합

한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 연구조합은 1991년 12월 국내 개발자들의 권익 보호와 개발 환경의 조성, 유통 구조의 개선, 저작권 보호 등의 목적을 띄고 게임 소프트웨어 개발 업체들이 중심이 되어 설립된 단체이다.

한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 연구조합은 과학 기술처의 산하 연구기관으로 그동안 정부에 게임 관련 규제 법규의 개정안을 신청하고 게임 개발 툴을 만들어 제작사에 보급할 계획을 추진하는 등 게임 산업 활성화를 위한 업무를 추진해 왔다. 그리고 96년 2월경에는 매년 50명 규모의 게임 개발자를 양성할 수 있는 인력 양성 센터 개원할 예정이다.

### 한국 첨단 게임 산업 협회

한국 첨단 게임산업 협회는 95년 8월 게임 산업에 종사하는 사람들의 상호 협력과 일치 단결을 통한 공통된 문제점을 극복하여 국내 게임 산업의 질적 향상과 국제 경쟁력 강화를 도모하고 개방화의 물결속의 국내 게임 산업을 보호, 육성한다는 취지로 정보통신부의 인가를 받고 설립된 단체이다.

현재 대기업 중심으로 11개의 회원사를 가지고 있으며 현재 이상회 전 과기처 장관이 협회장직을 맡고 있어 게임 산업에 대한 정책적 인식 전환에 큰 영향을 줄 것으로 보인다.

95년 11월에는 초고속 정보 통신망 활용과 게임 산업 육성방안이라는 주제로 세미나를 가졌으며 앞으로 각 개발사들의 수준, 기술력 등을 객관적으로 평가 후 데이터베이스화 해 제도적으로 게임에 투자할 수 있는 창구를 마련할 계획이고 국제적 규모의 게임쇼나 게임 관련 이벤트 등을 개최해 게임 산업 활성화를 도모할 예정이다.

궁극적으로 첨단 게임 산업 협회는 유통보다는 게임 개발 쪽 육성에 힘을 기울여 국산 게임의 시장 점유율을 40% 이상으로 끌어올리는 방안을 모색중이다.



### 정부 기관과 관련 단체들의 난립

이상과 같이 게임 산업에 관련된 곳은 정부 부처 5개 부서와 민간 단체들은 거의 10개 단체에 육박하고 있다. 그러나 이들 단체 중 정상적인 업무를 진행하는 단체는 2~3개 단체에 불과하고 나머지는 유명무실한 채로 직원 몇명으로 존재한다는 의미만 두고 있는 단체도 있고 어떤 단체는 아예 사무실도 갖추고 있지 않은 단체도 있었다. 또 단체의 회장들은 거의 관련 사업을 하는 대표자들이 대부분이었다. 물론 이들은 모두 게임 산업을 발전시켜보자는 좋은 취지에서 출발한 단체들이지만 몇몇 단체들이 서로의 단체에 대해 험담을 하고 이권에 얽메이는 것을 보면 그들이 진정으로 게임 산업을 발전시키려고 모인 것인가 하는 의문이 앞선다. 모든 단체들이 그러는 것은 아니다. 최근에 설립된 어느 단체는 객관적인 입장에서 게임을 통해 국가 기술력 향상을 도모하고자 건설적인 사업을 추진하고 있기도 하다.

그동안 게임 산업은 정부의 홀대를 받아 일정한 담당 기관없이 떠돌아 왔다. 그러나 최근 최첨단 멀티미디어 산업으로 부각되기 시작하고 국가적 전략 산업으로 발돋움함에 따라 게임 산업의 전반적인 업무를 담당할 관련 부처를 확실하게 결정지어야 하며 게임 관련 단체도 하나로 흡수 통합해 진정으로 게임 산업을 이끌어 나가고 대변할 수 있는 협회가 조직되어야 한다. 이 단일화된 정부 단체나 그의 산하에 단체가 확정되면 심의 문제도 매듭을 짓고 중복 심의가 아닌 모든 게임 관련 심의는 한 부서에 관장하도록 해야한다. 그러면 이번에는 심의를 위해 근거가 되는 관련 법규와 그 외에 게임 산업을 규제하고 있는 대표적인 법규들에 대해 알아보자.

### 공중 위생법

유기 기구나 그 기판을 제조 또는 수입할 때는 보건복지부에서 위탁을 받은 관계 전문 기관 또는 영업자 단체(한국 컴퓨터 게임 산업 중앙회)가 장관이 정하는 기판의 검사 기준, 검사 방법 및 요령에 따라 수검하고 심의 통해 유통의 가부를 결정한다.

### 음반 및 비디오물에 관한 법률

그동안 공윤의 심의 근거로 이견이 많았던 음반 및 비디오물에 관한 법률이 95년 11월 국회에서 개정안을 통과시킴에 따라 음반의 사전 심의제가 폐지됐고 게임을 비디오물의 범주에 포함시키게 되었다.

개정된 음비법에 따르면 비디오물의 정의에 '컴퓨터 프로그램에 의한 영화, 음악, 게임 등이 수록된 것'을 포함시킴으로써 CD ROM 등 새 영상물이 법 적용대상에 포함되었다. 이 법률에 따라 96년 7월부터는 게임을 제작하는 업체는 문체부에 등록해야 하고 유통 업체는 시군구에 등록해야 한다. 또 새 영상물 제작, 유통 시 공윤의 심의를 받아야 하고 위반 시에는 영업정지 처분이나 1천만원 이하의 과징금 부과 등의 규제를 당하게 된다.

### 건축법

건축법에는 관련 업소를 이용하는 손님들이 교통 혼잡 등을 유발할 우려가 있다고 인정되는 업소에 한해 위락 업소로 지정하고 있는데 주 고객층이 청소년들인 오락실을 위락 시설로 지정해 불합리한 점으로 지적되고 있다. 그러나 오락실을 이용하는 청소년들이 교통을 유발할리가 만무하므로 위락 시설에서 제외되는 것이 당연하다. 또 건축법에서 오락실의 규모를 56평 이하로 제한하고 있기 때문에 불량 청소년들의 집합 장소 정도로 밖에 인식되어 있지 않아 청소년들의 건전한 놀이 문화 공간으로 자리잡지 못하는 것이다.

### 학교 보건법

오락실을 학교 울타리로 부터 200m 이내에는 설치할 수 없다고 학교 보건법에 명시되어 있다. 그러나 오락을 즐기려고 하는 사람은 200m가 아니라 2Km 라도 찾아가게 된다. 그러므로 이 규제는 청소년들을 보호하는 차원이 아니라 기성 세대의 눈을 피해 후미진 곳에서 몰래 오락을 즐기게 해 청소년들의 탈선을 방치하고 있는 것이다. 청소년들에게 좀 더 쾌적한 환경에서 건전한 놀이 문화를 접할 수 있게 하기 위해서는 학교 정문으로 부터 50m 이내 정도의 제한으로 적당하다.

### 특별 소비세

정부는 지난 1993년부터 국내에 수입되는 모든 게임기에 특별소비세를 제정해 비디오 게임 용구에는 15%, 업소용 전자 유기 기구에는 25%의 세율을 부과하고 있다. 또 이에 따른 교육세도 4.5%를 부과하고 있다.

이러한 특소세로 인해 국내에 유통되는 정품 타이틀의 가격이 상승되었고 동일한 소프트웨어를 가정용과 업소용으로 동시 발매했을 때 사용 장소에 따라 세율 부과가 달라지게 되어 형평성에 문제가 제기되고 있다.

그러므로 가정용이나 업소용 게임기는 청소년들이 주 이용 대상이므로 유통 가격을 상승시키는 특소세는 면세되거나 폐지되어야 한다.

### 다원화된 규제 법령

이와같이 다원화된 법령은 불법 소프트웨어를 단속하고 청소년들로 하여금 유해 환경을 멀리하게 하는 등의 이로운 면도 있었지만 한편으로는 이러한 규제들이 게임 산업의 발전에 역행하는 결정적인 문제점이 되어 온 것이 사실이다. 공중위생법에 의해 오락실의 영업을 9시까지만 규제하는데 반해 CD 게임방과 노래방 등은 영업 시간에 제한을 두지 않는 것이라든지 건축법에 의한 오락실 규모 제한, 또 학교 위생법의 거리 제한 등은 건전한 가족 오락 문화로 성장할 수 있는 업소용 게임 산업의 걸림돌이 되고 있기 때문에 주무 부처의 통합 시기에 맞추어 새로운 법령이 제정되야 한다. 또 그동안 명확한 심의 원칙이 정립되지 않아 수입이나 유통 업체들에게 인정받지 못했던 음비법도 이번 법 개정을 통해 모두가 납득할 수 있는 규제로서 다시 태어나야 한다. 그리고 게임 용구에 적용되는 특별 소비세는 국내 제조 업체를 보호한다는 취지 보다는 결국 청소년들의 부담을 크게 해 정품보다 불법으로 들여 오는 게임 용구를 찾게 했기 때문에 세율을 낮추거나 다른 방식으로 국내 업체들의 보호를 모색해야 한다. 그러나 최근 국내 업체들의 움직임은 정부의 미온적인 지원 등도 이유가 될 수도 있지만 개발보다는 유통에 관심을 두고 있어 국내 게이머들과의 거리감을 더욱 가중시키고 있다.

### 국내 개발 게임 외면

현재 국내의 게임 기술 수준이 그다지 높지않아 최근 유통되는 게임의 80 90%를 외국 제품이 장악하고 있다. 그 이유는 중소 개발업체는 영세하고 개발 여건이 매우 좋지못해 개발에 투자는 커녕 현상 유지도 힘들기 때문에 국내 유저들의 구미에 맞는 작품을 낼 수 없는 것이다. 또 대기업들도 게임 산업에 관심을 갖고 속속 참여하고는 있지만 장기적인 개발보다는 당장의 수익성을 중시해 국내 대기업간의 외국 개발사들에 대한 라이센스비를 올리는 경쟁에만 치중하고 있다. 또 대기업들은 이미 상품화된 게임을 수입 유통하는 것 외에도 외국 게임 개발사에 거액을 미리 투자해 게임 제작을 의뢰하기까지 하고 있다. 이는 능력있는 국내 개발자들의 의욕을 저하시키고 있는 국내 게임산업의 발전에 찬물을 끼얹는 큰 문제가 아닐 수 없다.

이 문제를 해결하기 위해서는 국내 개발업체들이 협력체를 구성하여 가능성있는 개발 프로젝트를 추진하고 정부와 대기업 등에서 적극 지원토록 하는 것이 바람직할 것이다.

### 정부의 과감한 지원과 인식 전환이 필요

이상과 같이 문제점이 산적해 있는 국내 게임산업을 활성화시키기 위해서 기본적으로 국민들의 게임에 대한 인식 전환이 있어야 하고 정부는 게임산업 관련 주무 부처를 일원화해서 중점적으로 육성해야 하며 그 산하에 하나로 결집된 게임 관련 단체를 두어 게임에 관련된 전반적인 업무를 추진해 나가야 할 것이다. 그것과 병행되어 이루어져야 할 것이 규제 위주의 커야 하는 것이고 국산 개발 게임을 적극 육성하기 위해 정부와 대기업들은 게임 개발 인력 양성을 위해 교육 기관을 설치한다든지 중소 개발사들에게 적극적으로 개발 자금을 지원 등의 조치가 필요할 것으로 보인다.

그러므로 정부의 적극적인 지원과 육성 체계가 확립되고 기업의 의욕적인 개발, 게이머들의 국산 게임에 대한 자신감이 일체를 이루었을 때 우리의 게임 산업은 비로소 하나의 중요한 산업으로서 자리잡고 국내 뿐 아니라 세계를 향해 도약할 수 있는 것이다.

화이터즈 스워즈

# 타입별 격파법 대 연구

**이번호 화이터즈 연구실에서는「화이터즈 스워즈」 최종 보스인 참홍랑의 필살기와 참홍랑을 쓰러뜨리는 방법, CPU대전에서 전술에 따라 타입을 나누어 타입별로 상대를 쓰러뜨리기 위한 기술 등을 캐릭터별로 설명한다.**

## 최후의 승부는 3번째이다!?

최후의 적인 참홍랑은 상대의 허점이 보이면 커다란 체구에 비해 재빠른 움직임과 호쾌한 기술로 공격해 온다. 예를들면 참홍랑은 접근전이 되면 가드붕괴를 하고 그 뒤에 필살기와 서서 강 베기 공격의 전법을 자주 볼 수 있다.

그외에 다른 점으로는 보통은 두번 선취하면 이기지만 참홍랑은 두번 이긴 후에 "최종전"이 있다. 이 최종전은 목숨을 건 승부이므로 두번 스트레트로 선취했어도 여기서 지면 게임 오버가 되므로 주의하자. 또 최종전에서는 시합개시부터 참홍랑의 분노게이지가 MAX이므로 주의를 요한다.

## 무한일도류의 다양한 필살기

임무월참홍랑은 무한일도류라 불리는 검의 사용자로 사람의 키만한 칼 홍강원지환에서 구사되는 필살기는 굉장히 무서운 것뿐이다.

## 기본 기술

### 1) 질풍참

칼을 수평으로 휘둘러 충격파를 발생시킬 수 있는 기술이다. 이 충격파는 지면을 기는 듯이 나아가 상대에 적중되면 신체를 기어올라가 데미지를 가하는 강력한 기술이다. 또한 수평으로 휘두른 칼에도 적중판정이 되며, 충격파에 적중되면 잠시 동안은 가드불능 상태가 된다. 그 때문에 질풍참을 구사한 후에 다시 기술을 입력하여 연속기로 연결해 버리는 경우가 많으므로 주의가 필요하다.

### 2) 무법권

주먹에 기력을 모아 정권찌르기를 하는 기술로 이동거리도 있고 스피드도 의외로 빠른 기술이다. 천붕참은 아메리칸 풋볼의 태클같이 파고들어 상대의 몸을 적중하고 적중하면 커다란 칼을 치켜들어 공격하는 이단 공격으로 되어 있다. 물론 가드해도 두번째 공격이 나오므로 첫번째를 가드했다고 해서 가드를 풀어 버리면 두번째에 적중되어 버리므로 가드는 최후까지 하자.

### 3) 무한포

칼에 기를 모아 눈앞에 커다란 활모양의 빛을 방출하는 기술로 생각한 것보다 칼에 기를 모으는 모션이 빠르므로 주의하자.

### 4) 일도참

상대를 차 오른 다음 칼의 손잡이로 공격하며 최후에 칼을 흔들어 떨어뜨리는 호쾌한 삼단공격이다. 그러나 기술의 리치가 의외로 짧으므로 필살기 중에서는 그다지 강하지는 않다.

### 5) 부동

소위 급소찌르기 공격으로 무기를 잡고 차기~칼공격이다.

### 6) 천주

하오마루의 비상열진참같은 기술로 가드해도 체력이 소모되지 않으므로 필살기가 아니라 특수기같은 느낌이다. 하지만 적중하면 다운되므로 특수한 점프공격이라고 생각하는 쪽이 좋은 것같다.

### 7) 무쌍진격참

파고들어간 발로 지면을 흔들고 비틀거리는 상대를 짜르는 기술이다. 그러나 서서 가드와 파고들기의 진동을 가드할 수 없으므로 반드시 앉아서 가드하자. 즉 이 기술은 적중하면 무기가 날아가 버려 분노게이지가 MAX상태가 아니면 사용할 수 없으므로 이것이 임무월참홍랑의 "최고의 비법"인 무기날리기 기술일지도 모른다.

CPU가 자주 사용해 오는 선풍참 공격

## 최종 보스 참홍랑 격퇴법

다수의 무서운 기술을 갖고 있는 임무월참홍랑이지만 사실은 생각처럼 강하지는 않다. 우선 라운드 개시전에 오른쪽으로 이동하여 시작하면 앉아서 차기를 2~3발정도 적중한다.(가드되어도 좋다) 그리고 점프하여 상승 중에 강 짜르기를 하면 상당한 확률로 적중되므로 이것을 전개시키면 좋다. 앉아서 차기를 하면 참홍랑은 불의의 습격이라든지 칼공격을 걸어오므로 점프해서 즉시 공격하면 먼저 적중되고 또 카운트 공격이 되므로 위력이 증가한다.

이같이 앉아서 차기(캐릭터에 따라 적중되는 회수가 다르다)를 적중하고 즉시 점프해서 공격하면 먼저 적중+카운트 공격이 된다

1타입

기본은 공중 가드해서 뛰어 들어가 점프 차기~각 캐릭터의 연속기가 되는 기술을 사용해 쓰러뜨리자

## CPU타입별 전술

### 1타입

#### 칼과 필살기로 쓰러뜨리는 노멀타입!!

보통 싸움에서 칼이면 칼, 필살기면 필살기라는 한가지로 싸우는 전술이다. 여기에 해당되는 캐릭터는 하오마루, 다치바나 우쿄, 센료 쿄시로, 키바카미 겐쥬로, 아마쿠사 시로 도키사다, 김웅재이다.

☞ 하오마루는 거의 사용하지 않지만 단지 나찰의 경우에 상대의 틈이 있으면 선풍파와 강파 등을 사용해 연속기를 하는 것도 가능하다. 기본은 점프 상승 중은 공중가드를 하면서 날아 들어가고, 상대가 아무런 방어도 하지 않고 있으면 점프 킥~서서 강 베기(캐릭터에 따라서는 중 베기가 아니면 연결되지 않는다)로 싸운다.

☞ 센료 쿄시로는 앉아서 차기로 상대를 날려버리고 회천곡무라든지 수직 강 베기로 떨어뜨리자. 수라라면 대진파로도 가능하다.

☞ 키바카미 겐쥬로는 기본+캔슬 누화참으로 싸우면 앞으로 진행할 수 있다.

☞ 아마쿠사 시로 도키사다는 중간거리에서 점프 중간 베기~앉아서 강 베기라든지 떨어진 위치에서 앉아서 강 베기를 해서 쓰러뜨린다. 그밖에 앉아서 차기로 상대를 날려버리고 서서 강 베기로 떨어뜨리는 전술도 좋다.

☞ 김웅재는 점프 상승 중에 가드해서 낙하 중에 점프 강 베기만으로 공격하든지 먼거리에서 서서 강 베기만으로 공격하는 것이 제일 쉽게 나간다.

### 2타입

#### 손쉬운 연속기로 공격하는 타입!

손쉽게 입력하는 연속기=뛰어들어간 후 입력하는 연속기이다.

이것에 해당되는 캐릭터는 나코루루, 갈포드, 다치바나 우쿄, 센료 쿄시로, 아마쿠사 시로 도키사다이다. 기본은 상대에 근접하여 상대의 공격을 파악하고 통상공격을 하여 연속기로 연결해 가는 방법이다.

☞ 나코루루는 서서 중간 베기~중 레라 무쓰베 혹은 강 안누 무쓰베가 쉽게 들어가는 연속기로 되어 있다. 그러나 캐릭터(혹은 적중하는 장소)에 따라 레라 무쓰베가 들어가지 않는 경우도 있으므로 확실하게 공격하고자 한다면 강 안누 무쓰베가 좋다.

☞ 다치바나 우쿄는 수라라면 서서 중간 베기~강룡도로, 나찰이라면 마지막을 무기날리기 기술인 몽상잔광가로 하면 손쉽게 연속기를 입력하는 것이 가능하다. 또 나찰의 경우는 비검양염~몽상잔광가가 상당히 떨어진 장소에서도 들어가 굉장히 강하지만 상대의 허점이 있는 때 이외는 비검양염을 하는 것을 삼가하자.

☞ 갈포드는 수라가 서서 중 베기~오버 헤드 크래시로, 나찰은 마지막 기술을 플라즈마 펙터라든지 라이트닝 슬래시든지 무기날리기 기술인 라이트닝 트라이크쓰리로 하면 굉장히 강력한 연속기가 된다.

☞ 센료 쿄시로는 먼거리 앉아서 강 베기~강 화염곡무가 들어가지만 거리는 약간 가까이서 하지 않으면 화염곡무가 들어가지 않으므로 주의하자.

☞ 키바카미 겐쥬로는 수라가 먼거리 서서 약 베기~약 삼연살(오연살은 불가능)이고, 나찰이 마지막으로 삼공살로 하는 것이 좋다. 단지 삼공살은 연속은 아니지만 서서 약 베기가 적중캔슬로 나오면 가드되지만 삼공살 2발은 가드 불능이므로 결국은 적중된다. 단지 처음 서서 약 베기가 적중되지 않으면 삼공살은 '1발'밖에 나오지 않으므로 주의하자. 이 기술은 사람과 대전에서도 사용할 수 있지만 피하기를 하면 적중하는 경우는 없다.

### 3타입

#### 던지는 최강의 특수 커멘드 입력 타입

던지는 최강의 특수 커멘드를 입력 타입은=던지기 커멘드를 갖고 있는 캐릭터만이 가능한 CPU패턴이다.

이번 「화이터즈 스워즈」는 지금까지의 격투 게임과 달리 통상 던지기가 없는 대신에 데미지 0의 가드붕괴로 되어 있어 던지기는 특수커멘드를 입력하여 던지는 기술밖에 없다. 그 밖에 있는 던지기는 공중 던지기정도 밖에 없고 공중 던지기를 갖고 있는 캐릭터는 나코루루, 갈포드, 핫토리 한조뿐이다. 이 타입에 해당되는 캐릭터는 특수 커멘드를 입력하는 던지기를 갖고 있는 나코루루, 갈포드, 핫토리 한죠, 키바카미 겐쥬로, 리무르르, 쿠비키리 바사라, 김웅재 7명이다. 단지 키바카미 겐쥬로의 나찰은 특수 커멘드 입력 던지지기가 아니며, 김웅재는 수라 쪽은 가드가능한 특수 커멘드 입력 던지기이므로 주의하자.

던지기 공략 패턴은 전부 4종류가 있고 기본은 잡아서 밀친 다음 검으로 베는 패턴이다. 잡아서 밀친 다음 검으로 베는 기술은 공중가드를 하면서 아무것도 하지 않으며 상대에게 뛰어들어가 착지와 동시에 특수 커멘드 입력 던지기를 하는 패턴이다.

다음은 공격을 적중하고 던지는 적중던지기 패턴이다. 적중던지기는 점프 차기를 가드시키고 착지하여 던져 핫토리 한죠라면 폭염용을 가드시켜 우선 떨어뜨리고 던지는 방법도 가능하다. 또 갈포드도 가능하지만 플라즈마 브렉이 빠르므로 통용되지 않는 경우가 있다.

세번째는 도구날리기를 가드시켜 상대를 날려 버리고 공중던지기를 피하는 공중던지기 패턴. 가능한 것은 나코루루와 갈포드와 핫토리 한죠로 도구날리기를 가드시키면 상대는 뛰어들어 오므로 들어온 순간 공중던지기를 한다. 즉 공중던지기는 점프중에 상방향 이외+C버튼으로 가능하다.

마지막 네번째는 상대 점프공격을 가드한 순간 커멘드를 입력하는 가드 캔슬패턴. 가드캔슬이 가능한 캐릭터는 쿠비키리 바사라와 김웅재이다.

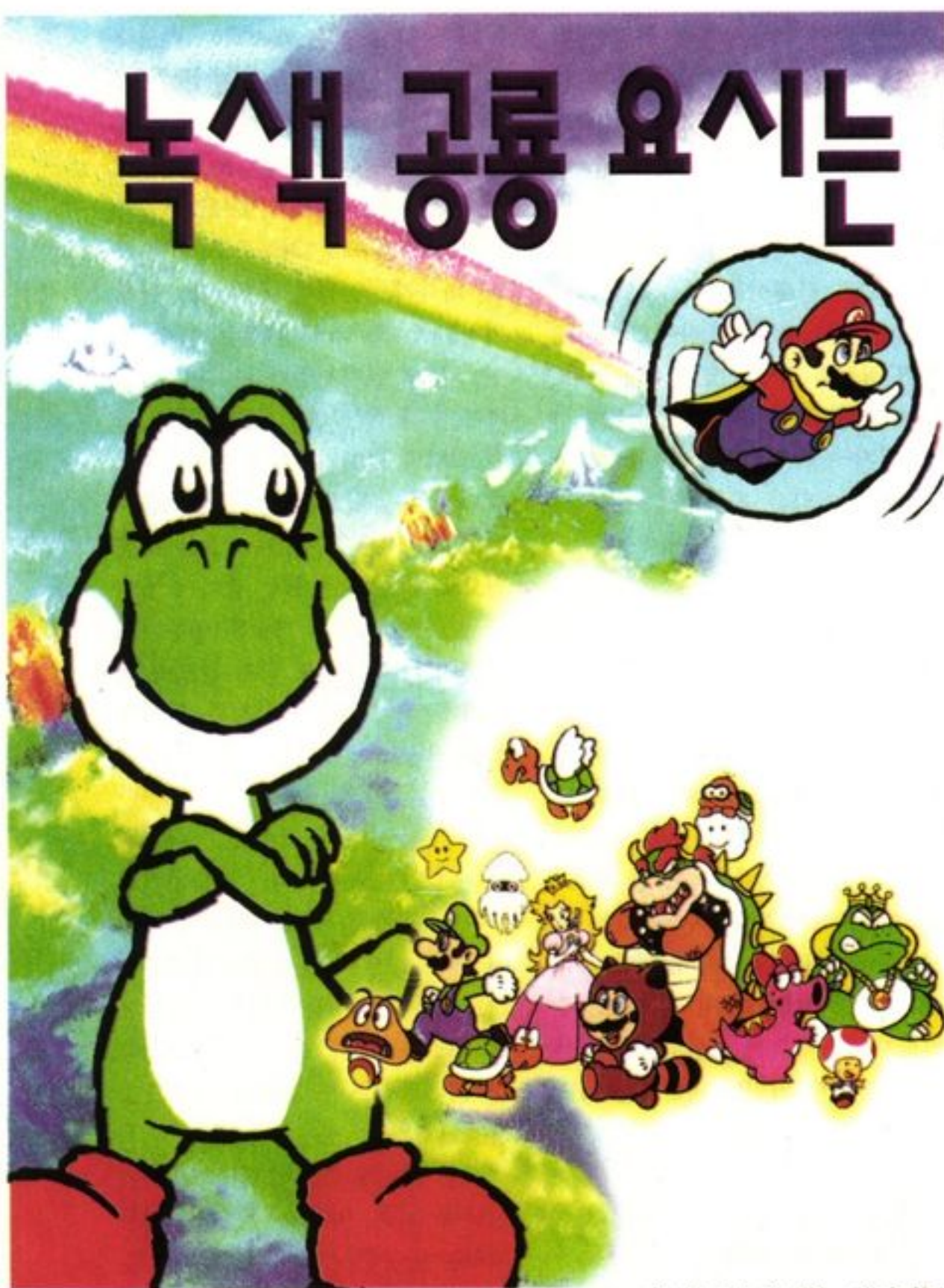
2타입

나찰의 갈포드는 무엇이라도 연결하므로 무기날리기의 라이트닝 트라이크쓰리로 들어간다

3타입

공중가드하면서 상대에게 뛰어 들어가 착지와 동시에 특수 커멘드 입력던지기로 상대를 던지는 것이 베스트!!

# 녹색 공룡 요시는 마리오의 친구(?)

**「슈퍼마리오 월드」의 서브 캐릭터로 처음 등장하여 크게 인기를 모은 요시! 이번 호 마리오 왕국에서는 초인기인 캐릭터 마리오가 어떠한 경유로 탄생하게 되었는지 그 탄생 비밀과 마리오 시리즈에서 빼놀 수 없는 녹색 공룡 요시와 마리오와의 숨겨진 뒷이야기를 위주로 전개해 나간다.**

## 이탈리아인 마리오의 탄생 비밀

마리오가 처음으로 게임계에 등장한 것은 1981년.

이것은 패밀리 발매 2년전이다. 당시 TV게임은 오락실에 있는 영업용인 전자 오락기였지만 성능은 패밀리와 같고(8비트), 캐릭터 디자인에 공을 들인다는 것은 누구도 생각할 수 없었으며 불가능하다고 생각하고 있었다. 게이머들은 「인베이더」라든지 「팩맨」이라든지 캐릭터 디자인이 단순해도 충분히 게임 세계에 들어갈 수 있는 상상력을 갖고 있었으며 그것이 당연하다고 생각하고 있었기 때문에 캐릭터를 영웅으로 만들지는 않았다.

그러나 '활동적인 게임을 만들고 싶다' 고 생각한 닌텐도의 게임 프로그래머 미야모토 시게루 씨는 8비트 나 구르거나 하는 이미지를 나타내려고 했다. 그 때문에 캐릭터의 얼굴과 손발의 움직임이 확실히 전달될 수 있는 '선명한 디자인' 이여야만 했다.

거기에서 얼굴 부분에 특징을 가하기 위해 머리에 모자를 씌우고, 수염을 기르게 했다. 손발의 위치와 움직을 알기 쉽게 하기 위해 멜빵이 달린 바지를 입혔다. 그런 시행착오의 덕택으로 그 움직임은 확실히 '인간이 필사적으로 움직이고 있다' 라는 이미지를 게이머들에게 전할 수 있었다.

그렇게 만들어진 캐릭터가 결과적으로 이탈리아풍의 아저씨가 된 것이였다.

마리오의 데뷔작은 「동키콩」이였다. 이 게임은 아케이드로 인기가 높았던 게임을 충실하게 패밀리 게임으로 실현시켰다. 이로써 패밀리를 가정용 게임기의 톱 랭킹의 자리로 끌어올린 기념비적인 작품이다. 이 게임의 주인공으로 마리오가 처음으로 등장하고 드디어 「마리오」시리즈가 탄생하게 된다.

이 게임 중에서 마리오는 철로 만들어진 비탈길을 뛰어 올라가거나 구르거나하여 나무통을 휘두르고, 해머를 휘두르며 벨트 콘베이어로 뛰어 올라타는 액션으로 동키콩에게 사로잡힌 디디(피치공주는 아니다)를 구출하는 것이였다.

즉 마리오는 '캐릭터가 필사적으로 움직이고 있는 이미지' 를 표현하려는 목적으로부터 필연적으로 생겨난 남자이며 '평범한 캐릭터 디자인' 은 아니였다. 마리오의 인간미 넘치는 필사의 액션은 게임 제작자가 그것만을 유일한 목적으로 단순하게 디자인 하였다는 데에서 설득력을 갖는 것이다. 게임 제작자의 '이렇게 뛰거나 구르게 하고 싶었다' 라는 기획 의도가 있었고 그것을 실현시키기 위해 캐릭터 디자인을 생각한 것이다. 그리고 그것이 성공하면 그 캐릭터는 우상이 되어야 한다. 액션의 필연성을 도외시한 외관상 귀여움과 화려함 등은 결국은 장식이며 우상으로 인정되는 데에는 충분한 요소는 아니다.

## 마리오와 요시 사이에 우정은 없다!
### 요시가 충성스런 개는 아니다!

일본인은 개를 매우 좋아한다. 개는 충실한 인간의 부하이고 친구이다.

TV게임 세계에도 그런 인간의 친구인 개가 때때로 등장하고 있다. 예를들면 「록맨」시리즈에서는 록맨의 친구인 로버트개 러쉬가 나오고, 「사무라이 스피리츠」에서는 미국년자 갈포드에게 항상 파피가

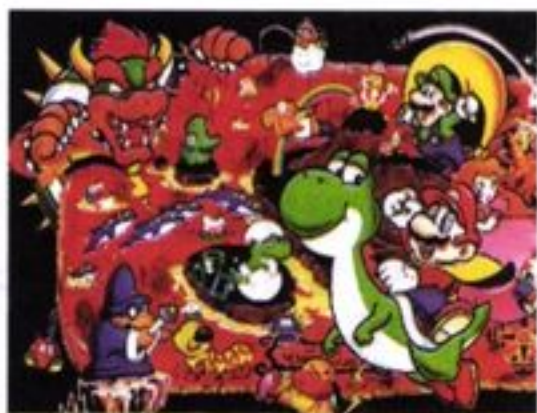
붙어다닌다.

참고로 일본인이 좋아하는 '인간과 동물의 우정 드라마'는 반드시 개에게 한정된 것은 아니다. TV게임에서도 「사무라이 스피리츠」의 히로인 나코루루는 매 마마하하를 데리고 다닌다.

그러면 바야흐로 닌텐도의 간판 캐릭터임을 다투는 선 후배인 마리오와 공룡 요시의 관계도 이런 '인간과 동물의 우정드라마' 타입의 아름다운 관계인 것인가?

## 마리오 요시의 동맹계약서

요시가 처음 등장한 것은 슈퍼컴보이용 게임 제 1탄인 「슈퍼 마리오 월드」이다.

이 게임의 줄거리는 「쿠파 대왕에게 사로잡힌 몸이 된 피치공주를 마리오가 온갖 고난을 넘어 구하러 간다」는 약간 식상한 패턴이다. 여기에서 요시는 마리오의 협력자로서 그를 도와주는 역할이다. 얼핏 보기에 요시는 록맨의 러쉬와 사무라이 스피리치의 파피와 마마하하와 같이 마리오의 충실한 수행원이라는 느낌이지만 사실은 그 내막은 다르다.

이 게임은 요시타 섬이라 불리는 공룡들이 사는 섬이 무대이다. 요시는 여기 주인이고 실제 게임화면에 요시의 집이 나온다. 즉 피치공주가 사로잡히고 이 섬에 쳐 들어온 쿠파 군단은 요시타 섬에 있어서 '점령군'인 것이다. 요시는 이 쿠파 점령군에게 전쟁을 거는 '요시타 섬 레지스탕스 전사'이며 요시에게는 '요시타 섬의 해방'이라는 독자의 커다란 목적이 있다. 요시가 마리오에게 협력하는 것은 마리오를 위해서가 아니다. 그는 요시타 섬의 해방을 위해 쿠파를 쓰러뜨려야만 하고 따라서 마리오와 협동 전선을 펼치고 있는 것이다. 소위 요시는 마리오를 이용하고 있는 것이다. 이 점은 마리오도 동일할 것이다.

그의 목적은 피치공주의 구출이지 요시타 섬의 해방은 아니다. 즉 마리오와 요시는 서로의 목적이 '타도 쿠파'라고 하는 점에서 합치한 결과 동맹관계를 결성한 것에 지나지 않는다. 마리오는 '피치공주 구출'의 임무를 맡은 키노코 왕국의 대표 입장이므로 이 양자를 묶는 것은 요시타 섬과 키노코 왕국의 '국제적인 동맹 계약관계'가 있는 것이다. 결국은 인간 마리오와 공룡 요시가 대등하게 주고 받는 입장으로 극히 공적인 관계를 맺게 되는 것이다. 우정따위는 2차적인 문제이다.

때문에 요시와 마리오의 관계는 어디까지나 대등하며 극히 무미건조한 관계인 것이다.

요시는 무사하게 요시타 섬을 해방한 뒤에 「요시의 알」, 「요시의 쿠키」 등 다수의 게임에서 주역을 맡는다. 거기에서 마리오는 '조연으로 만족한다'는 형태로 공연하고 있다. 항상 주역을 도맡아 온 마리오가 조연에 만족한 것이다. 이것은 그에게 '요시와의 우애는 결국은 비지니스이다'라고 하는 비지니스같은 결론이 있기 때문에 성립한 공연은 아닐까? 만약 '내가 어떻게 공룡의 조역따위를…'라는 비지니스를 떠난 자존심을 의식했다면 이런 공연은 절대 성립하지 않는다. 즉 '마리오와 요시'는 비지니스적으로 서로 협력하는 무미건조한 교재이였던 것이다. 그것은 「록맨과 러쉬」와 「갈포드와 파피」같은 주인과 수행원의 상하관계로 유지되는 애정과는 무관한 세계이다.

## 「마리오 카트」에서 보인 요시의 의지!

마리오와 요시는 레이스 게임인 「마리오 카트」에서도 공연하고 있다.

여기에서 양자는 어디까지나 대등한 레이서로서 막상막하의 상황을 전개하고 있다. 이 레이스에서 요시는 가속을 중시하는 머신을 선택하고 있다. 이것은 마리오를 비롯해 그 밖의 라이벌에게 어쨌든 앞서겠다는 의지의 표현이고 마리오 등의 인간에 대한 배려 따위는 조금도 느낄 수 없다.

이것은 바로 동물을 일방적으로 인간 아래에 두는 것이 아니라 동물에게 인격을 부여하고 대등한 입장의 존재로서 받아들이고 있다는 증거이다. 때문에 인간과 동물의 비지니스같은 교재도 그릴 수 있는 것이다. 이것은 모든 일에 인간 우선의 크리스트교적인 서양의 정신과는 대조적이며 소박한 일본의 민족성이기도 하다. 때문에 요시는 이 의미에서 실제로 일본적인 캐릭터이라고도 말할 수 있다.

그렇다면 미국에서 만들어진 영화 「슈퍼마리오」에 등장한 요시는 그 나름대로의 지능은 있지만 어디까지나 입장은 애완 동물이며 인간에 종속하는 것이 당연하게 그려져 있다 그 요시에게는 무서운 위화감이 있다. 동물의 몸이면서 어디까지나 인간과 대등하려고 하는 요시. 그리고 그것을 인정하고 동물이라는 편견을 가지지 않고 무미건조한 비지니스관계를 유지한 마리오. 이 둘의 관계는 정말로 건전한 것인가?

# RPG 게임 마스터 첫걸음

**지난호에는 RPG란 어떤 것인가에 대해서 소개했다. 하지만 RPG가 어떤 게임인가만 알고서는 그 재미와 깊은 뜻을 모르게 마련이다. 통상적으로 게임의 종류라고 한다면 간단히 시뮬, RPG, 슈팅 식으로 말할 수 있지만 더욱 세분화하여 들어가면 RPG 하나에만 굉장히 난해한 것들이 많다. 챔프는 특히 국내 게임유저 중에서 RPG 게임 유저가 많은 것을 참작하여 RPG 게임 안에 '시나리오 만들기', '마스터링', '플레이어 다루기', '캠페인 창조' 등 4가지로 분류하여 소개하고자 한다. 이제 챔프를 통하여 바른 RPG 입문하여 게임을 더욱 재미있게 플레이하도록 하자.**

시나리오 만들기 / 시나리오를 만드는 일

마스터링 / PC(플레이 캐릭터)의 행동 결과와 광경을 설명 NPC의 연출 행위

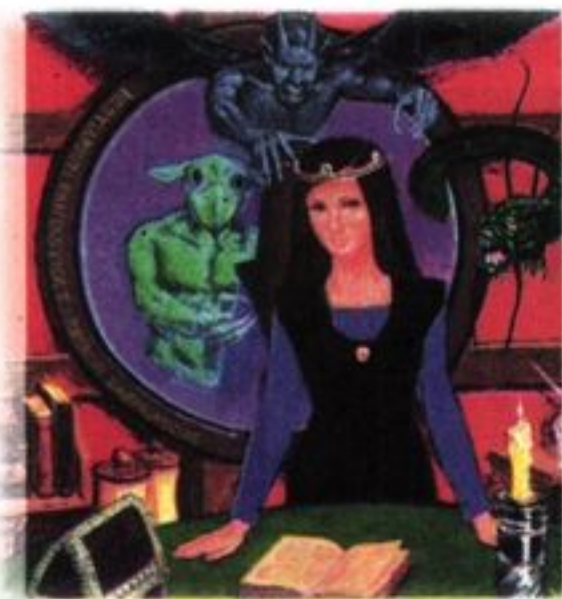
플레이어 다루기 / 플레이어 자신을 다루는 것

캠페인 창조 / 캠페인은 그 PC 모든 인생의 시뮬레이션

## CHAPTER 1 RPG 게임 분류

### 게임 장르

RPG에는 환타지, SF, 호러 등 다양한 장르가 있다. 어떤 장르의 RPG를 선택할 것인가에 대해서 생각해 보자.

가장 좋은 방법은 흥미있는 장르의 RPG를 플레이하는 것이다. 설령 초보자가 그 수준에 맞지 않는 RPG를 플레이한다 하더라도 그 장르를 굉장히 좋아한다면 약간의 고생 정도는 참을 수 있다.

### 환타지

가장 오래된 RPG인 「D & D」가 환타지를 취급하고 있다는 사실에서 알 수 있듯이 환타지와 RPG는 서로 성격이 잘 맞아 현재까지 무수한 환타지 RPG가 만들어지고 있다.

많은 환타지 RPG는 총이 존재하지 않는 중세풍 세계에 엘프나 드와프 등의 다른 종족과 마법이나 기적을 집어 넣어서 만들어지고 있다.

### SF

최근에는 점점 인기가 시들해지는 장르가 SF인데, 그 이유는 한동안 관념적이고 철학적으로 재미없는 SF만 쓰여졌던 시기가 있었기 때문이다. 그 때문에 일반 팬들에게는 외면당하고 결국은 매니어들만이 남게 되었다.

그러나 우주를 향한 대모험은 굉장히 흥미를 끄는 부분이다. 최근에는 다시 이러한 엔터테인먼트 SF가 부활하고 있어 새로운 평가를 받고 있다. 그리고 모든 SF RPG가 취급하고 있는 것이 이런 SF이다.

거대한 로보트와 파워드스트, 우주선이라고 하는 메카를 좋아하는 사람이나 검보다도 라이플이나 레이저 총으로 싸우는 것을 좋아하는 사람이라면 SF RPG를 플레이하는 것이 좋을 것이다.

### 호러

호러라고 하는 장르는 어떤 의미에서는 상쾌함이 결여된 장르이다. 주인공이 무서운 눈으로 바라보고 필사적으로 도망치기도 하고 때로는 그대로 죽어버리기도 하기 때문이다.

그러나 인간에게는 공포를 느끼고 싶어하는 심리가 있다. 물론 정말로 공포를 맛보는 것은 싫어하지만 유사한 공포를 맛보는(88열차 등 안전한 낙하나 무서운 이야기 등) 것은 굉장히 좋아한다. 그래서 RPG로 공포를 느껴보자고 하는 것이 호러 RPG이다.

### 사이버 펑크

SF의 일종으로 사이버 펑크라고 하는 서브 장르가 있다. 이것은 컴퓨터화와 인체 개조가 진행된 미래 사회를 무대로 한, 이른바 아우트로 이야기이다. 무브먼트로서의 사이버 펑크는 끝났지만 RPG에서는 아직 건재하다. 이것은 사이버 펑크라는 것이 라이프 스타일 그 자체이기 때문이라고 생각된다. 즉, 읽는 것보다 실천하는 것에 의미가 있는 것이다. 그리고 RPG가 유사한 실천인 것은 분명하다. 따라서 독서 대상으로서의 사이버 펑크 소설은 살아남을 수 없어도 실천으로서의 사이버 펑크 RPG는 살아 남은 것이라고 생각된다.

### 초인 히어로 장르

인간은 누구나 한번쯤은 초인이 되길 원한다. 이 소망을 조금이나마 충족시켜 주는 것이 초인 히어로 RPG이다. 본래 많은 RPG들이 이 소망을 이루어 주었는데 그

중에서도 그 소망을 명백히 이루어 주고 있는 것이 초인 히어로 RPG인 것이다.

초인 히어로라고 해도 다양한 초인이 있다. 초능력자, 권법 달인, 요괴, 개조 인간, 변신 히어로 등이다. 그러나 사소한 차이에서 능력의 유무 여부가 결정난다. 중요한 것은 인간에게는 없는 능력을 주인공은 가지고 있어 정의를 위해 그것을 사용한다는 점이다.

많은 초인은 현대 사회 내지는 그것에 준하는 세계에서 활약한다. 그것은 현대라는 무대에서 그 초인의 모습이 눈에 띄기 때문이다. 화이어 볼을 외치는 마법사를 초인적이라고 말할 수는 없다. 그러나 환타지 세계에서는 그것이 상식이 되어 버리고 만다. 현대 사회에서는 입에서 불을 내뿜는 사람이 그 불이 크지 않더라도 확실히 초인으로 보인다.

어떤 의미에서는 초인 히어로 RPG은 현대를 배경으로 하고 있고 플레이어는 TV에서 자주 보는 히어로이기 때문에 가장 플레이하기 쉬운 것일지도 모른다.

## 시대극

시대극(특히 TV 시대극)은 기본적으로 약속의 세계이다. 학대당하는 서민, 나쁜 관리, 그들을 도와주는 정의의 사자와 함께 권선징악을 나타내는 이야기이기 때문이다.

물론 중대한 배경과 드라마를 갖는 시대 소설(전기 소설이라고도 한다)도 있지만 이것들을 다룬 것도 「전국령이전」 밖에 없다.

또 고대 중국을 다룬 것으로는 「삼국지연의」가 있지만 이와같은 것도 한가지밖에 없다. 그 중에서 결정판이라고 할 만한 것은 없으므로 시대극을 좋아하지 않는 사람은 이것들을 꼭 선택할 필요는 없다.

## 권법 장르

맨 주먹이 아니고 간단한 무기로 싸우는 권법은 격투기 붐과 대전 격투 게임의 유행 등으로 주목을 받고 있다. 맨 주먹으로 하는 싸움이라면 자신의 체험과 견문에서 정보를 얻을 수 있기 때문에 검의 기술이나 마법보다도 상상하기가 훨씬 쉽고 유사 체험이 쉬울지도 모른다.

단 RPG에 있어서 권법 장르는 대부분이 초인 권법이기 때문에 믿을 수 없는 기량과 불가사의한 힘 등으로 초인적인 행동을 보인다.

하지만 이와같은 초인 권법을 그리워하는 사람도 많아서 이후에 주류 장르의 한가지로 될 가능성도 있다.

## 원작 장르

원작 장르 RPG를 선택하는 경우에 있어서 관점은 오직 한가지 밖에 없다. 그것은 그 원작을 좋아하느냐 싫어하느냐이다.

원작을 좋아한다면 설령 룰이 어려워 게임이 어렵다고 하더라도 잘 풀어나갈 수 있다. 원작을 좋아하는 사람에 있어서는 최고의 입문 RPG인 것이다.

원작 장르 RPG의 적합성 여부는 게임으로써의 적합성 여부보다도 그 RPG가 원작을 얼마만큼 충실히 재현할 수 있는가에 따라 결정된다. 즐기기 쉽고 재미있는 RPG로 완성시켰다고 하더라도 원작의 내용을 재현할 수 없다면 그 RPG를 선택할 필요성은 어디에도 없다. 오히려 RPG에 대한 이미지가 안좋아질 수도 있다. 왜냐하면 '이 RPG는 내가 좋아하는 작품의 이미지를 무너뜨리고 있다'고 하는 생각이 'RPG는 재미없다'로 바뀔 수도 있으므로.

## 범용 장르

다양한 장르의 RPG에 대응하는 범용 RPG라고 하는 것도 존재한다. 이 경우 기본 룰과 대략적인 시스템을 결정한다. 그리고 각각의 장르(환타지 또는 SF)는 기본 룰에 추가되는 서플러먼트로 발매된다.

한가지 룰로 다양한 장르와 대응하지 않으면 안되므로 룰이 어려워지기 쉽다. 굉장히 어려운 RPG로 입문하는 것은 권장할 수 없다. 또 한가지 룰이라고 해도 각각의 장르에 대응하기 위해서는 역시 개별적인 전용 룰을 생각하지 않으면 안되는 것에 중점을 두어야 한다.

하지만 한가지 룰로 많은 장르를 플레이할 수 있는 것은 큰 이점이다. 또 이와같은 RPG는 라인업으로만 일관하여 마이너한 장르를 다루는 경우가 많으므로 그와 같은 장르를 애호하는 사람들에 있어서는 놓칠 수 없는 일이다. 예를들면 「가프스」의 서플러먼트 중에는 "ICE AGE"(빙하기 때 살았던 크로마뇽인 등을 플레이하는 서플러먼트) 등이라고 하는 어처구니 없는 것들도 있다.

## 복합 장르

몇 가지 요소를 조합하여 재미를 만들어내는 것이 복합 장르라고 불리워지는 RPG이다. 멀티 장르 RPG라고도 한다.

「쉐도우 런」은 환타지와 사이버 펑크를 조합하여 엘프의 해커와 트롤의 사이버 전사 등 기묘하고 매력적인 세계를 창조하였다. 「도그」는 환타지와 사이버 펑크뿐만 아니라 히어로 장르와 호러, 원시 시대까지 포함한 고차원적인 장르의 RPG로써 복합 장르 RPG 중에서도 가장 넓은 범위를 포함한다. 2종류 이상의 개념을 포함하기 때문에 처음에 어떤 RPG인가를 이해하기 위해서 보통의 RPG보다도 많은 정보를 알아야만 하는 단점이 있다. 그러나 이것을 클리어한다면 보통의 RPG보다 몇배의 즐거움을 만끽할 수 있다. 중급자 정도라면 도전해 볼만한 가치가 있는 장르이다.

## 기타

RPG에는 그 외에도 다양한 장르의 RPG가 존재한다. 단, 이와같은 RPG는 1게임 = 1장르로 되어 있는 경우가 많아서 그 게임이 실패작이었을 경우에는 전혀 방법이 없다고 하는 점도 존재한다.

「학원 파라다이스」는 학원 러브 코메디라고 하는 일본 특유의 장르를 RPG로 잘 표현한 예인데 플레이어는 고교생이다.

「기어.앙테이크」는 스팀 펑크라고 불리우는 것으로 해외에서는 같은 장르의 RPG도 몇 개 존재하는데 일본에서는 이것 뿐이다. 증기기관이 주류였던 시대를 무대로 하여 괴상한 발명이나 황당한 모험을 하는 것을 내용으로 하고 있다.

해외 작품으로는 컴퓨터에 지배당한 디스토피아를 무대로 하여 PC가 서로 의심하며 죽인다고 하는 「PARANOIA」이나, 타블로이드 신문(예능 가십이나 괴담 등과 같은 기사를 주로 쓰는 신문)의 기사가 모두 사실인 세계의 "Pandemonium" 등 황당한 작품도 있다고 한다.

〈분류〉

■ 환타지
소드 월드RPG, 파워 플레이, 룬 퀘스트, D & D, 앙화봉신, 위저드리 시리즈, 로즈 토우, 로드 시리즈

■ SF
메가트 라벨라, 스페오페 히어로즈, 클레기온, 갤러틱 아크

■ 호러
크롤프의 소문, 고스트 헌터 RPG

■ 사이버 펑크
메탈 헤드, 사이버 펑크 2.0.2.0

■ 초인 히어로 장르
WARPS, 가프스, 요마야행

■ 시대극
대활극, 전국령이전, 삼국지연의

■ 권법 장르
가프스, 마샬 아트, 권황전설

■ 원작 장르
로도스섬 전기, 가프스, 루나루, 루나, 바이가 RPG, 스톰 플링거

■ 범용 장르
가프스

■ 복합 장르
쉐도우 런, 도그, 와스 블레이드, 도쿄 NOVA

## 캐릭터의 능력

플레이 캐릭터는 얼마나 유능한 것일까. 이것은 몇 개의 난점으로 분류할 수 있다. 등장한 시점에서는 이미 강하지만 성장하는데 시간이 걸리는 RPG와 처음에는 풋나기이지만 점점 성장하여 눈 깜짝할 사이에 강해지는 RPG 중에서 어느쪽 캐릭터가 유능한 것일까. 또 처음에는 약하지만 성장이 빠른 캐릭터와 처음부터 많은 기능을 가지고 있지만 성장이 어려운 캐릭터 중에서는.

이와같이 캐릭터의 능력이라고 하는 것에는 여러가지 기준이 존재한다.

## 초기의 유능함

금방 만들어진 캐릭터가 얼마나 유능한지를 나타낸다. 어떤 RPG라도 성장한 캐릭터가 유능하다고 하는 것은 당연한 일이다(그 중에는 예외인 것도 있지만). 그러나 금방 만들어진 캐릭터가 얼마만큼 유능한가는 게임 디자이너가 캐릭터를 어떻게 보고 있는가에 달려있다.

처음부터 플레이 캐릭터가 괜찮게 만들어진 RPG와 그렇지 않은 RPG는 디자이너가 플레이 캐릭터를 보통 사람으로 보고 있는지 아니면 히어로 후보생(또는 처음부터 히어로 그 자체)으로 보고 있는지에 따른 차이이다.

또, 유능한 캐릭터로 대담하게 활약하고 싶다고 생각하고 있는 플레이어(최근에는 꽤 많이 있다)에게는 처음에 캐릭터가 약한 RPG에 불만을 느낄 것이다. 대담하게 행동하지만 결국에는 죽고 말아 '이 RPG는 재미없어'라고 얘기할지도 모른다.

★보통 사람 이하

어린이 또는 풋내기로서 보통 어른 이하의 능력만을 가지고 있다(거의 없다)

★일반인

주변에서 얼마든지 찾을 수 있는 일반 어른 정도의 능력이다. 리얼하고 세계 설정이 꽉 짜여진 RPG에 이 타입이 많다고 한다(룬 퀘스트, 메가트래블러, 크톨프의 소문)

★어느 정도 유능

주변의 일반 사람보다는 유능하지만 활동 범위에 어느 정도 제약이 있는 유능함이다(대부분의 환타지 RPG)

★상당히 유능

일반적으로 봐도 유능한 인물이라고 간주한다(도그, 와스 블레이드, 스페오페 히어로즈)

★달인

어디에서든 거의 찾아볼 수 없는 유능함(권황전설, 가프스, 링 드림)

## 성장 속도

캐릭터가 시나리오를 끝냈을 경우에 어느 정도 성장하는가를 나타낸다. 하지만 이것은 플레이를 한번만 할 경우에 있어서는 거의 무의미한 분류이다(시나리오 도중에 성장할 수 있는 RPG도 있기 때문에 완전히 무의미한 것은 아니다). 같은 캐릭터로 몇번 정도 플레이할 경우에만 의미가 있는 분류라고 생각하길 바란다.

물론 각 RPG에서는 캐릭터의 표현이 다르므로 완전한 비교는 불가능하다. 하지만 그래도 캐릭터가 성장하기 쉬운 RPG와 성장하기 어려운 RPG라고 하는 구별은 존재한다.

이 구별은 그 RPG가 장기 캠페인을 주체로 생각하고 있는지 그렇지 않은지에 따라 결정된다. 결국 빠르게 성장해 버리면 장기 캠페인을 할 수 없다. 왜냐하면 캐릭터가 바로 시스템의 허용 한계점까지 성장해 버리기 때문이다. 반대로 성장이 늦은 시스템에서 플레이를 여러 차례한다면 캐릭터의 성장을 눈으로 볼 수 없고 성장의 즐거움도 별로 맛볼 수 없다.

이제부터는 RPG에서 몇번 정도 플레이할 예정인지를 미리 생각하여 RPG를 선택해야 할 것이다.

★성장하지 않는다

캐릭터는 기본적으로 성장하지 않는다(메가 트레블러)

★보통 성장

보통 인간과 같이 성장한다(룬 퀘스트)

★상당히 빠른 성장

보통 사람보다는 성장이 빠른데 비교적 빠른 정도에 머문다(환타지 RPG 중에서 일본 작품에 많다)

★믿을 수 없는 성장

인간이라고 믿을 수 없을 정도로 캐릭터가 성장한다(도그)

## 견고함

플레이 캐릭터의 견고함을 비교한 것이다. 많은 RPG에서는 데미지 다이스와 히트 포인트를 비교하여 결정한다. 어떤 라운드 데미지를 받아도 서 있을 수 있는지가 플레이 캐릭터에 있어서 견고함의 기준이라고 생각해도 될 것이다.

본래 인간은 나이프에 찔리는 것만으로 대부분의 전투 능력을 잃어버리고 만다. 다소 훈련이 되어 있다고 하더라도 총에 맞으면 계속해서 싸울 수 있는 사람은 거의 없다. 그러나 RPG의 플레이 캐릭터 중에는 총탄을 3~4발 맞아도 아무렇지 않게 계속 싸워나가는 사람도 있다.

★보통 사람 레벨

우리들과 같이 보통 사람과 다를 바 없다. RPG에서는 보통 사람보다는 다소 강하게 묘사되므로 여기에 해당하는 RPG는 거의 없다.

★터프 레벨

인간 중에서는 꽤 터프한 부류에 들어간다. 그러나 그 터프함은 어디까지나 인간이기 때문에 초인과는 다르다. 「룬 퀘스트」 등, 베시크 롤플레이게 RPG와 중대한 배경을 많이 가지고 있는 RPG가 여기에 해당된다(메가 트레블러, 소드, 월드, 대활극, 루나.발가 RPG).

★강인한 레벨

인간이라고는 생각할 수 없을 정도의 견고함을 자랑한다. 히트 포

### RPG 마스터 어드바이스

장르 선택은 같이 즐기는 플레이어의 기호와 맞는 것이 중요하다. 물론 게임 마스터 당사자가 좋아하는 장르를 선택해야 하는 것은 당연한 일이다.

단, 당사자가 좋아하는 것은 심각한 러브 로맨스인데, 자질은 개그쪽에 가까운 경우도 종종 있다. 이와 같은 경우에는 심각한 러브 로맨스를 하는 것은 거의 불가능하다.

플레이어가 한사람 정도라면 자질이 맞지 않는 사람이 있어도 오히려 이분자를 게임에 넣을 수 있어서 플레이가 재미있어지는 경우도 있을 수 있다. 그러나 플레이어가 여러명일 경우에는 자질이 떨어지는 RPG는 실패할 가능성이 높다.

또, 게임 마스터의 자질에 맞지 않는 RPG를 플레이한 경우에는 거의 확실히 그 플레이는 실패한다. 결국 게임 마스터가 좋아하고 그와 함께 그 자질과 맞는 장르를 선택하는 것이 실패율을 가장 낮출 수 있는 선택이다. 그러므로 우선적으로 해야할 것은 자질에 맞는 RPG를 찾는 것이다.

인트가 증대해 가는 타입의 RPG(D & D 등)가 이 부류에 들어간다(로도스섬 전기, 파워 플레이)

★불사신 레벨

데미지 따위는 상관없는 정도의 등장 인물이다. 개그계의 RPG가 이 분류에 들어간다. 개그에서 희생자가 나오면 즐거움은 줄어든다(드래곤 하프 RPG).

## 히어로 성향

플레이 캐릭터는 어디까지가 히어로일까. 이것은 플레이 캐릭터의 유능함과는 다른 기준이다. 기능이 없어도 히어로 포인트로 성공하는 캐릭터를 유능하다고 부를 수는 없다. 히트 포인트가 적은데도 히어로 포인트로 데미지를 줄여 무사히 살아있는 캐릭터를 견고하다고는 부르지 않는다. 그들은 모두 이른바 기회주의에 의해 성공하였고 별탈이 없었던 것이다.

결국 기회주의라는 스토리에서는 그 기회주의를 표현하기 위해서 캐릭터는 굉장한 히어로로 묘사된다. 이것은 캐릭터의 능력과는 직접적인 관계가 없다. 예를들면 무능하지만 바로 옆에서 폭탄이 폭발해도 얼굴만 검어질 뿐 죽지 않는다고 한다면 그 캐릭터는 굉장한 히어로라고 말할 수 있다.

기회주의 성향을 유능함과 견고함과 같이 해석해서는 안된다. 이 기회주의는 대부분의 경우 "히어로 포인트"로 표현된다. 그리고 2가지로 분류할 수 있다.

처음에는 히어로 포인트 판정에 영향을 주는 효과이다. 실패했어야 할 판정을 성공시키는 것이 히어로 포인트의 최대 역할이다. 그래서 그 역할을 어떤 룰로 완수하고 있는 것일까가 이 분류이다.

### ✲ 재도 판정형

히어로 포인트를 사용함에 따라 판정을 다시 할 수 있는 것이 이 타입이다. 히어로 포인트의 적용에 있어서는 가장 간단하지만 그것만으로 리얼하게 히어로를 연출할 수 있다(로도스섬 전기, 클레기온).

### ✲ 달성치 추가형

히어로 포인트를 사용함에 따라 달성치를 보다 좋게 할 수 있는 것이 이 타입이다. 현재 일본에서 가장 일반적인 히어로 포인트 사용법이다. 이 방법과 히어로 포인트에 따라 캐릭터는 상당히 강화된다

(도그, 루나.발가 RPG).

### ✲ 성공형

히어로 포인트를 사용하는 것으로 실패를 성공으로 바꾸는 것이 이 타입이다. 가장 강력한 히어로 포인트이고 캐릭터는 생각대로 마음껏 활약할 수 있다. 세계 최초의 히어로 포인트가 이 타입이다

(007, 스페오페 히어로즈).

다음으로 히어로 포인트의 풍부함이다. 히어로 포인트가 남을 만큼 풍부하다면 플레이어는 플레이 캐릭터의 모습을 갖추기 위해서라도 히어로 포인트를 사용하는 여유가 있다. 그러나 그렇지 않은 경우에는 히어로 포인트는 치명적인 실패를 회피하기 위해 사용하는 것이 좋다.

### ✲ 최저한

치명적인 부분을 회피하는 것 이외에 히어로 포인트를 사용하는 것은 무리이다(파워 플레이, 클레기온, 로도스섬 전기).

### ✲ 충분

승리하기 위해 히어로 포인트를 사용할 수 있다

(도그, 스펜오펜 히어로즈).

### ✲ 윤택

플레이 캐릭터의 모습을 갖추기 위해 사용해도 상관없을 만큼 충분히 남아 있다(루나.발가 RPG).

〔게임 마스터로의 어드바이스〕

히어로 성향(기회주의)는 미국보다도 일본에서 발달한 룰이다. 왜냐하면 로보트 애니메이션이나 전대(戰隊) 장르, 시대극 등 기회주의를 미학으로 한 TV 프로그램이 일본에 많기 때문이다. 이 프로그램들을 재현하고 싶어하는 욕구가 일본의 RPG 디자이너에게 많았기 때문에 기회주의 성향은 일본에서 보다 발전했던 것이다.

결국 '어딘가에서 본 듯한 활약을 어딘가에서 본 듯한 히어로가 행한다'는 스토리가 더해지는 것이다. 왜냐하면 바로 정면에서 싸움을 걸어도 기회주의에 따라 승리할 수 있기 때문이다(물론 기회주의에 따라 스토리의 초반에는 궁지에 빠져 그 때는 이길 수 없지만).

'주인공이 음악을 띄우면서 높은 곳에 나타나기도'하고 '미녀를 지키기 위해 몸을 던지기도'하고 '기다려, 기다려'라고 말하면서 도장을 보여주기도 한다는 것이다. 이와같이 행동하기 위해 기회주의가 사용된다.

결국 기회주의 성향이 높아지면 높아지는 만큼, 스토리는 일종의 스테레오 타입같은 부분이 증가해 가는 것을 부정할 수 없다. 그러나 그와 같이 활약해 보고 싶다고 하는 욕구는 많은 사람이 가지고 있다.

반대로 이렇게 흔한 플레이는 싫다고 생각하는 사람은 기회주의 성향이 낮은 RPG를 하면 좋다.

## RPG 마스터 어드바이스

처음부터 유능한 캐릭터로 즐기고 싶어하는 플레이어가 있을 것이다. 이런 사람은 자신의 플레이 캐릭터에 어떠한 이상을 가지고 있어 그 이상에 가까운 캐릭터를 연출하고 싶다고 생각하고 있는 경우가 많다고 한다.

이런 플레이어에게 약한 플레이 캐릭터가 점점 강해지는 즐거움을 가르쳐 주는 것도 게임 마스터의 의무라고 생각한다. 그러나 이것을 알았다고 하더라도 역시 개인의 기호는 존재한다. 약한 캐릭터가 성장하는 즐거움도 느꼈다. 하지만 나는 이쪽이 좋다 라고 말하는 사람에게는 역시 처음부터 유능한 캐릭터를 만들 수 있는 RPG를 플레이할 수 있도록 해 주는 것이 좋다.

물론 그렇지 않은 RPG에서 처음부터 높은 레벨의 캐릭터를 작성하여 플레이를 시작하는 것도 재미있을지 모르지만,

약한 캐릭터가 성장하는 것을 즐기는 플레이어는 초기에는 약하지만 플 레이 캐릭터의 성장이 빠른 RPG를 좋아하는 경향이 있다고 한다.

# 餓狼伝說
# 아랑전설

**대전형 격투 액션 게임의 명작「아랑전설」. 그 인기의 비밀은 캐릭터의 매력과 함께 견실한 백그라운드 스토리에 있다고 해도 과언은 아닐 것이다. 최근「아랑전설」시리즈 최신작「리얼바우트」가 발매되어 많은 게임팬의 인기를 끌고 있는 이 시점에서 게이머들이 무심코 지나쳐 버렸던 아랑전설의 비화들을 위주로 소개하고자 한다.**

## 스토리의 전개에 앞서

앞서 논술하였듯이 아랑전설이 과거 그토록 많은 게임팬의 심금을 울린 이유는 캐릭터의 매력과 격투 게임으로서는 소홀하기 쉬운 게임의 스토리성에 있다. 그뿐만 아니라 아랑전설은 게임으로서 완성도가 시리즈를 거듭할 때마다 비약적으로 향상되고 있다는 점 역시 간과할 수 없는 사실이다. 그 밖에도 화려한 그래픽, 중후한 사운드, 그리고 뛰어난 조작성과 쾌활함, 성취감 등등. 특히 같은 대전 격투 게임과 결정적으로 다른 점은 자신이 플레이하는 캐릭터에게 강하게 감정이입이 가능하다는 것이다.

테리, 앤디, 죠라고 하는 개성 넘치는 캐릭터들이 종횡무진 활약하는 이 게임은 정말로 매력만점이다.

## 부패로 점철된 사우스 타운으로!!

**사람들의 욕망과 의혹이 심하게 뒤섞인 암흑의 도시 사우스 타운. 싸움에 패한 자는 용서없이 삼켜버리는 냉혹한 이 거리는 권력과 돈이 모든 것을 움직인다.**

아랑들이 미친듯이 춤추고 용호가 싸우며 힘과 기술이 난무하여 피로 물들여진 전율의 무도회장 사우스 타운. 원래 사우스 타운은 특색있는 곳은 아니였다. 조용하고 소박한 항구도시에 지나지 않았다. 하지만 어느 남자의 출현이 이 거리의 양상을 일변시켰다. 그 남자는 강대한 힘을 구해 사우스 타운에 도장을 열고 있는 노인에게 권법을 배우고 점점 실력을 쌓아갔다. 그리고 남자는 보다 강대한 힘을 얻기 위해 스승만이 알고 있는 최고의 비법을 체득하기 위해 스승을 습격했지만 또 한사람의 제자의 방해에 의해 실패로 끝난다. 그 뒤 남자는 모습을 감췄지만 사우스 타운을 어둠에서 조정하는 것에 성공한다. 남자는 바다와 하천에 의해 격리되어 있는 사우스 타운의 구조를 이용하여 대단한 마약거래 장소로서 이 지방을 급속히 발전 아니 황폐시키고 거리의 곳곳에 거래소, 도박장 등을 난립시켜 막대한 재산을 모으게 된다. 그 중에서도 최대로 손꼽히는 것은 킹 오브 화이터즈이다. 화이터들을 싸우게 하고 어느쪽이 이길 것인가를 내기하는 것이다. 이 대회에 의해 거리는 보다 암흑가로서 발전한다. 남자가 없어지지 않는 한 사우스 타운에 행복의 빛은 결코 되돌아 오지 않는다. 오늘 밤도 사우스 타운에 어둠이 퍼져간다.

## 킹 오브 화이터즈 그 실체는?

**킹 오브 화이터즈 해석하면 전사 중의 왕자. 이 대회에서 승리한 자야말로 세계 최강을 인정받게 되는 것이다. 그러나 뒤에서 암약하는 험악한 그림자가...**

킹 오브 화이터즈는 1983년 12월 23일 사우스 타운 콜롯세움에서 제 1회가 열렸다. 주최는 던 곤잘레스라는 당시 사우스 타운에서 가장 세력이 있는 마피아 수령이였다. 이 대회는 자극적인 도박을 원하는 소리에 의해 개최되었고 다른 예를 찾아 볼 수 없는 커다란 도박이였다. 그러나 어느 남자가 주최자가 된 후로부터 양상은 일변하였다. 기스의 등장이다. 그는 단순한 무투회를 지향한다는 구실로 세계 각국의 강자들을 모아 자신의 산하로 끌어들였다. 그 중에서 자신에게 해가 되는 자는 대회 중에 정리되어 저절로 야망을 향해 착실히 나아가고 있었다. 어떤 때에는 기스 자신이 퇴치하러 나가 그 사악한 기로 격투가를 무덤으로 보내버렸다. 그러나 그에게도 오산이 있었다. 10년전에 죽인 제프의 아들이라고 명하는 자들이 대담하게도 킹 오브 화이터즈에 출전한 것이였다. 그 결과 기스는 보가드형제에게 패하여 수년간 외부 무대로 철퇴할 수 밖에 없게 된 것이다.

## 앤디와 시라누이 한죠와의 만남은?

**앤디와 시라누이 한죠 및 마이와의 만남은 제프, 텅, 한죠 노인 컴비네이션에 의해 실현되었다. 3인의 유대에**

**서부터 앤디와 한죠의 관계를 고찰한다.**

세계각국을 떠돌아 다니던 젊은 시절의 제프 보가드는 일본에서 수수께끼의 닌자와 만나게 된다. 그가 바로 시라누이 한죠. 두사람의 격투는 결말이 나지 않고 서로의 강력함을 인정하게 된다. 그후 두사람은 친구가 된다. 제프는 한죠에게 텅을 소개하고 제프, 한죠, 그리고 텅 푸 루 이렇게 트리오가 결성되게 되는 것이다. 또 한죠와 쥬베이는 소꿉친구이며 텅과 쥬베이도 그 옛날 아는 사이로 쥬베이와의 유대도 있었다. 도저히 형 테리를 이길 수 없다고 고민하고 있는 앤디를 걱정한 텅은 비밀리에 한죠와 연락을 취한다. 이때 한죠는 첫눈에 앤디를 마음에 들어 하고 스스로 교섭하여 그를 시라누이 유파로 끌어들이게 되는 것이다. 또 한죠는 앤디를 유학생으로서 일본으로 데리고 오게 된다.

## 빌은 왜 기스에서 크라우저의 부하가 된 것인가?

**강한 주인을 구하러 동분서주, 종횡무진으로 아첨하는 빌. 정말로 타산적이며 주체성이 없는 남자라고 생각되지만 결코 그렇지는 않다. 실제는 이런 이유가 있었던 것이다.**

아랑전설에서는 악의 화신 기스 하워드를 추종하여 충실한 부하로서 활약하였지만 기스가 테리일행에 의해 당했다는 것을 알게 된 빌은 기스와 필적할만한 권력과 재력을 가진 암흑의 제왕 크라우저의 부하가 된다.

로렌스 액셀과 함께 삼투사의 좌에 앉은 빌은 결의를 새롭게 하여 크라우저의 오른팔로서 분투하게 되지만 이것은 확실한 빌의 잠입작전이였던 것이다. 사실 기스는 테리 일행에게 패배하였지만 죽지는 않았다. 회복을 꾀하는 기스의 귀에 크라우저가 세상에 진출하려 한다는 정보를 듣고 크라우저의 동향을 걱정한 기스는 빌에게 명령을 내린다.

「크라우저의 밑으로 잠입하여 놈의 행동을 조사해라」 빌은 명령대로 크라우저에게 접근한다. 그는 실력있는 자를 찾고 있었고 기스를 쓰러뜨린 보가드형제와 싸운 적도 있다고 하는 빌을 부하로 받아들이게 되는 것이다.

## 텅문하의 '투신삼형제'의 실력은?

**텅 푸루 밑에서 팔극정권을 배운 자는 제프 보가드, 첸신잔, 그리고 기스 하워드이다. 그들을 사람들은 언제부터인지 '투신삼형제'라고 부르게 되었다.**

단순히 격투기를 배우기 위해 텅의 제자로 들어간 제프. 자신의 야망 실현의 발판을 위해 입문한 기스 하워드. 장사에 도움이 될거라고 생각한 첸신잔.

동기는 다르지만 이 세명이 팔극정권의 주력 멤버로서 주먹을 섞은 시기가 있었다. 세명은 그 재능, 실력과 함께 천재적이였다. 동문은 물론 다른 유파에도 세명의 이름은 울려 퍼지고 팔극정권의 황금시대를 쌓았다. 황금시대는 오래될 것 같이 생각되었지만 내부 붕괴를 일으키고 말았다. 사건의 발단은 역시 기스였다. 처음부터 제프와 첸을 적대시하고 텅에게 반항적이였던 기스가 드디어 숨기고 있던 이빨을 드러낸 것이였다. 정당한 계승자에게만 전하는 팔극정권 비법을 힘으로 수중에 넣으려고 한 것이였다. 하지만 기스의 계략을 알아차린 텅은 즉시 기스를 파문하고 제프에게 계승권을 넘기게 된다. 그 뒤 기스는 어느정도 지위를 확립하였지만 그것을 보다 확고한 것으로 하기 위해 방해자인 제프를 제거하게 된다. 이렇게 해서 악의 정점에 달한 기스이지만 기스 자신도 제프의 아들들에게 보복당하리라고는 꿈에도 상상하지 못하였다.

## 아랑전설에서 라인 이동은 왜 있는 것일까?

**아랑전설의 최대 특징이라고 하면 2 라인 배틀. 다른 격투 게임과 확실한 획을 긋고 있는 이 시스템의 수수께끼에 접근해 본다.**

화면 끝으로 몰리고 드디어 인정사정없는 무기 발사. 이런 불쾌한 플레이의 해소를 꾀한 것이 말할 필요도 없이 「아랑전설2」의 2 라인 배틀이다. 이것은 보다 실전에 가까운 형태의 격투를 실현하기 위해 개발되어진 정말로 멋진 시스템이다. 이 시스템에 의해 아랑전설은 실제로 전략적으로 확실히 깊이 있는 격투 게임이 되었다고 할 수 있을 것이다. 예를들면 라인 이동 중에 필살기 커멘드를 입력하면 라인 이동 공격에서부터 연속기 등 다채로운 공격이 가능하다. 하지만 모든 캐릭터에게 라인 이동이 동일하게 작용하고 있는 것은 아니다. 라인 이동을 충분히 활용한 공격을 특기로 하는 캐릭터도 있지만 라인 이동으로 여기저기로 도망치는 굉장히 괴로운 캐릭터도 있다.

예를들면 피하기 공격이 강한 기스와 테리는 라인 이동으로 그 효과를 발휘한다. 크라우저는 라인 이동이 약하여 대부분의 캐릭터에게 앉아서 펀치계의 기술을 구사하고 거기에서 연속기로 가지고 간다고 하는 잔혹함이 있다. 이같이 라인 이동은 뛰어난 시스템이지만 전 캐릭터에 대해서 평등하게 작동되게 완성된 것은 아닌 듯 싶다.

## 아랑전설 최대의 수수께끼 기스 부활의 비밀

**아랑전설 최후에서 고층 빌딩에서 추락시한 기스. 그런 그가 어째서 아랑전설 스페셜에서 부활할 수 있었던 것일까? 이것은 기스 최대의 아니 아랑전설 최대의 수수께끼 중의 하나일 것이다.**

아랑전설 스페셜에서 기스를 보면 어렴풋이 느껴지겠지만 고층 빌딩에서 떨어져 살 수 있었던 것은 낙하하는 순간 질풍권으로 데미지를 약화시켰기 때문일거라고 생각된다. 아래방향으로 기를 내는 것에 의해 공중에 있는 자신은 역방향으로 힘을 받는다. 그것에 의해 낙하의 충격을 약화시켰을 것이다. 게다가 그정도의 높이라면 보통의 기로는 되지 않는다. 팔극정권의 비법을 익힌 기스가 아니면 불가능하였을 것이다. 그러나 당연한 것이겠지만 그 높이에서의 낙하 스피드를 완전히 죽이는 것이 불가능하여 전신에 깊은 상처를 입게 된다. 움직일 수 없는 기스의 몸을 숨겨 곧 병원으로 운반한 것은 기스의 심복 부하 릭파와 호파였다.

이 시점에서 기스의 지위는 사우스 타운의 어둠의 지배자는 물론 이름있는 실업가로서 통하고 있었다. 그 실업가 기스 하워드의 사망뉴스를 흘리고 크라우저를 속이기 위해 정보조작을 한 것도 릭파와 호파였다.

크라우저가 킹 오브 화이터즈를 열고 외부 세계로 진출한다는 것을 들은 기스는 자신도 출전한다. 이 잠복기간은 크라우저를 방심하게 하기 위해서였다. 불사신 기스가 완전 부활을 이룬 순간이기도 하였다.

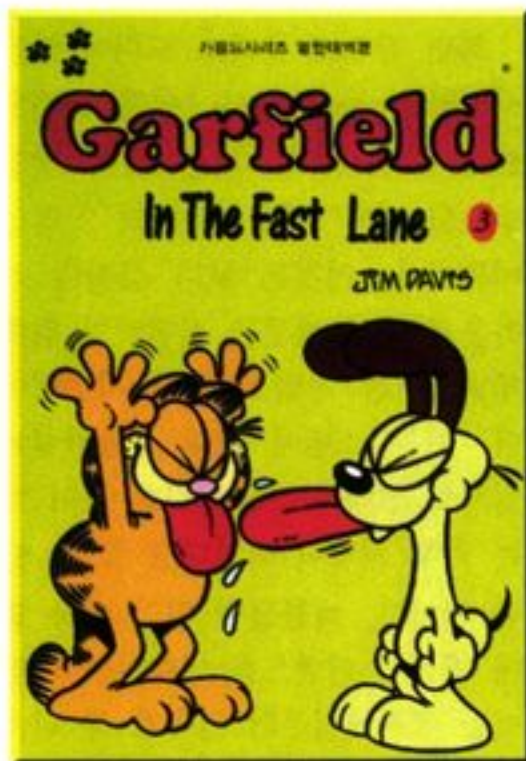
# 챔프클럽

## 신상품

### 가필드(Garfield)

전세계 41개 신문에 연재되면서 만국의 귀염둥이가 된 신세대 악동 가필드가 우리나라에서도 책으로 출판되었다.

영어를 꺼려하는 사람들도 만화 보는 재미에 푹 빠져있다 보면 생생하게 살아있는 미국 본토 생활영어를 배울 수 있으며 무미건조한 날에 웃음을 얻을 수 있다.

■문의처: 그린북(02)323-8030
■가 격 : 3,500원

### 트릭 핀(TRICK-PIN)

세계 여러나라에서 새로운 레포츠 경기로 선풍적인 인기를 끌고 있는 이 트릭 핀은 소프트볼과 볼링이 합성된 게임이다. 온 가족이 공을 가지고 할 수 있는 가족 레포츠이며 이동설치가 간편하며 안전하다. 별다른 기술이 필요없으며 당구를 칠 줄 아는 사람이라면 쉽게 배울 수 있다.

■문의처: 윈조이(02)691-2271
■가 격 : 미정

### 사이드 와인더(SIDE WINDER)

MS-DOS, WINDOWS용 게임에서 완벽한 게임환경을 지원하는 마이크로 소프트 사이드 와인더 조이스틱은 정확도와 속도감 있는 컨트롤, 인체공학적 설계의 편안한 손잡이로 왼손 사용자에게도 적합하다. 또한 세련된 디자인과 견고함 그리고 부드러운 컨트롤은 게임 매니어들에게 도전과 승리의 기쁨을 드릴 것이다.

■문의처: 테크비즈니스랜드(02)599-0807
■가 격 : 44,000원

### 사이드 와인더 3D PRO

이 사이드 와인더 3D PRO는 새로운 디지탈 기술로 정확도와 안정성을 제공하며 특히 윈도우 95환경에서 디지탈 오버드라이브를 이용 속도감과 성능을 배가 시켜준다. 이 조이스틱의 특징인 옵티컬 트래킹 기술은 일반 조이스틱을 이용할 때 흔히 발생되는 드리프팅 문제를 없에 더욱더 안정적인 게임환경을 제공한다. 그리고 3차원 플레이는 순간적인 배경 전환 및 방향 조정 그리고 회전 등을 쉽게 할 수 있도록 도와준다.

■문의처: 테크비즈니스랜드(02)599-0807
■가 격: 110,000 원

### 윈도우 95 키보드 106

윈도우 사용이 점차 증가함에 따라 윈도우 사용에 적합하게 제작된 키보드가 나와 주목을 끌고 있다. 이 윈도우 95 키보드는 윈도우 95 단축키와 문맥 메뉴키가 있다. 단축키는 윈도우 95로 자동 전환이 되며 다른 여타의 키와 사용함으로서 윈도우 95환경에서 여러 기능 수행이 가능하다. 또 문맥 메뉴키는 키보드 상에서 마우스 우측 버튼과 같은 기능을 수행한다.

■문의처: 비티씨코리아(02)713-3187
■가 격: 16,000원

### 포커스(FOCUS)

국내 게임 주변기기를 제작하는 회사로 유명한 다훈전자에서 IBM PC용 게임 패드 「포커스」가 새로 나왔다. 기존의 IBM PC 패드가 AB 두 버튼만 사용할 수 있었던 것과는 달리 ABCD 네개의 버튼을 동시에 사용할 수 있어 IBM PC 게임을 즐기는 유저들에게 회소식이 아닐 수 없다.

■문의처: 다훈전자(032)675-7755
■가 격: 10,000원

### 세가 새턴 조이패드 DX

세가 새턴 전용 콘트롤러가 새로 나왔다. 이 제품은 각 버튼별 연사기능이 설정되어 있으며 하이&로우 두 종류의 연사 스피드 선택이 가능하다.

특수 기능으로 화이팅 모드는 격투 게임에 있어서 필살기를 나오기 쉽게 하는 모드이며 죠깅 모드는 RPG, 액션 게임에 있어서 아이템을 취득하거나 숨겨진 방과 블럭을 올라탈 때 미묘한 움직임의 조정이 가능한 모드이다.

■문의처 : 빅토카이
■가 격: 미정

## RF-UNIT(플스용), 슈퍼 RF-UNIT(새턴용)

TV 또는 모니터에 AV가 없는 유저들을 위해 새턴, 플레이 스테이션용 RF단자가 새롭게 선보였다. RF단자를 꽂게 되면 AV보다 화질이 조금 떨어지지만 이 단자를 사용하면 거의 AV와 맞먹을 정도의 화질을 자랑한다. 가격도 1만원대라서 아주 저렴하고 높은 화질로 게임을 즐길 수 있다.

■문의처 : 슈퍼게임(02)713-4374
■소비자가 : 1만원대

## 서적 슈팅 게임 만들기

고부가가치 산업인 게임 산업에 관심을 갖기 시작하면서 유능한 게임 제작자를 양성하기 위한 초석으로 게임 기획에서 총체적 제작과정 등을 총망라한 게임 제작서인 「슈팅 게임 만들기」가 새롭게 발간되었다.

게임 기획과 엔진 프로그램밍, 게임 음악 등 6장으로 나누어 게임 제작을 자연스럽게 유도한다. 또한 국내외 유명 공개 또는 쉐어웨어 슈팅 게임을 CD 롬에 담아서 함께 제공하고 있다.

■문의처 : 정보시대(02)586-4004
■가 격: 18,000원

## 한글 윈도우 95 자유선언

점차 많은 사용자를 확보해가고 있는 한글 윈도우 95를 쉽고 빠르게 익힐 수 있는 「한글 윈도우 95 자유선언」이 발간되었다.

이 책의 특징으로서는 한글 윈도우 3.1과의 차이점을 중간중간 짚어나가고 있어 기존 윈도우 사용자도 쉽게 윈도우 95를 쉽게 익힐 수 있도록 하고 있다. 또한 새롭게 추가된 윈도우 95의 네트워킹 기능을 자세히 설명하고 있어 다른 윈도우 활용서와 차별됨을 나타내고 있다.

■문의처 : 정보시대(02)586-4004
■가 격: 8,500원

## 영화 아마게돈

최고 인기 만화가 이현세의 공상과학 극화 「아마게돈」이 극장용 장편 만화영화로 개봉된다. 총길이 90여분의 이 「아마게돈」은 10% 가량이 3D 컴퓨터 그래픽 애니메이션으로 제작되었다. 또한 「결혼이야기」, 「미스터 맘마」 등으로 기획력을 과시해 온 신씨네가 아마게돈의 제작을 맡았다. 순수 국내 인력만으로 제작된 아마게돈은 앞으로 한국 애니메이션 영화계에 새바람을 불러 일으킬 것이다.

■아마게돈 제작위원회: 529-1653

## 비디오 아폴로13

이 작품 「아폴로13」은 1970년 4월 11일 우주에서 산소탱크 폭발로 4일간의 사투를 벌이며 지구에 무사히 귀화한 아폴로 13호의 실화를 그린 초대작 영화이다.

이 작품은 우주 공간에서 사고를 당한 승무원들의 숨막히는 투쟁과 그들을 우주로부터 귀환시키기 위해 필사적인 노력을 기울인 1만 7천여 우주센터 직원과 가족들의 이야기를 생생하게 담고 있다.

■문의처: 씨아이씨 비디오 (02)420-7326

## 스케이트보드 키드2

이 영화 「스케이트보드 키드2」는 가족간의 사랑과 진정한 용기 그리고 돌아가신 아빠의 영혼의 도움으로 소망하던 꿈을 이룬 한가족의 가슴훈훈한 감동의 드라마이다.

가족간의 사랑이 얼마나 큰 힘을 발휘하는지를 보여주는 이 영화는 가족간의 연대의식이 점점 희박해져가는 요즘, 한번쯤 가족의 의미를 되새겨 보게 한다.

■문의처: [illegible]

## 가볼만한 곳 화석으로 본 지구 25억년

한국 종합 전시장에서 「화석으로 본 지구 25억년」이라는 전시회가 열리고 있어 방학을 맞은 어린이들에게 좋은 교육의 장을 제공하고 있다.

이 전시관은 과거에 사라진 공룡과 자연 환경을 현대의 과학기술로 복원하여 신비한 과거 생물을 생생하게 느낄 수 있다.

■기 간: 95년 12월 14일~96년 2월 11일
■장 소: 한국종합전시장 별관
■문의처: 우진에드(02)551-8070

# 버그를 잡아라!

이번 호에도 '버그를 잡아라' 코너에 마련된 만화를 독자가 보내주신 것 중에서 뽑았습니다. 앞으로도 계속 보내주시길 바라며 만화가 채택되신 분에게는 포상점수 500점을 드리겠습니다.

신승환/

## 버그잡이 1호 포상점수 1,000점

유승칭/

### 발신자 검색

안녕하세요? 설날은 잘 보내셨는지요. 빅보스님. 저는 게임챔프의 다른 코너에 보냈다가 다 떨어지고 이곳까지 오게된 진짜 초보 헌터입니다. 버그를 잡느라고 새벽 2시에 잤고 다른 잡지나 책, 신문을 봐도 내용은 안보고 잘못된 글씨만을 찾게 됩니다. 아니 버릇이 되었어요. 이렇게까지 노력한 저의 성의를 봐서라도 뽑아주세요. 부탁드립니다.

### 버그 생포상황

본지 102P 슈퍼컴보이 TOP10 (4) 요시 아일랜드 24M(X) 16M(0)

본지 102P 플레이 스테이션 TOP10 (6) 비욘드 더 비욘드 (NEW) (X) (↘) (0)

본지 143P 켄의 기술 신용권 + K연타(X) K연타 (0)

본지 159P 드래곤 퀘스트 VI의 그림이 다름

본지 165P 김갑환 봉황각 사진이 잘못됨

본지 168P 스트리트 화이터2 제로 (X) 스트리트 화이터 제로 (0)

겉표지 끝장(광고) 신작 타이틀 극초우권 (X) 극초호권 (0)

## 버그잡이 2호 포상점수 500점

강동균/

### 발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저는 이번에 '버그를 잡아라' 코너에 처음 보내는 왕초보 버그헌터입니다. 제가 이렇게 버그를 잡게 된 이유는 게임챔프에서 자기의 죄도 모르고 날뛰는 버그를 박멸하기 위해서 입니다. 그러니 꼭 뽑아주세요. 감사합니다.

### 버그 생포상황

본지 103P 철권 (X) 철권2 (0)

본지 159P 슈퍼 동키콩2의 발매일 11월 26일 (X) 11월 21일 (0)

본지 184P (송백정의 말) 꼽다 꼬다! (X) 꼽다 꼬아! (0)

본지 7P(광고) 아빠 동키콩 (X) 동키콩 (0)

## 버그잡이 3호 포상점수 500점

유재웅/

### 발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저는 게임챔프의 열성독자입니다. 저는 '버그를 잡아라'에 여러차례 응모했습니다. 하지만 한번도 책에 게재된 적이 없습니다. 부디 예쁘게 봐주시고 꼭 뽑아주세요.

### 버그 생포상황

본지 98P 더 킹 오브 더 화이터즈 (x) 더 킹 오브 화이터즈 (0)

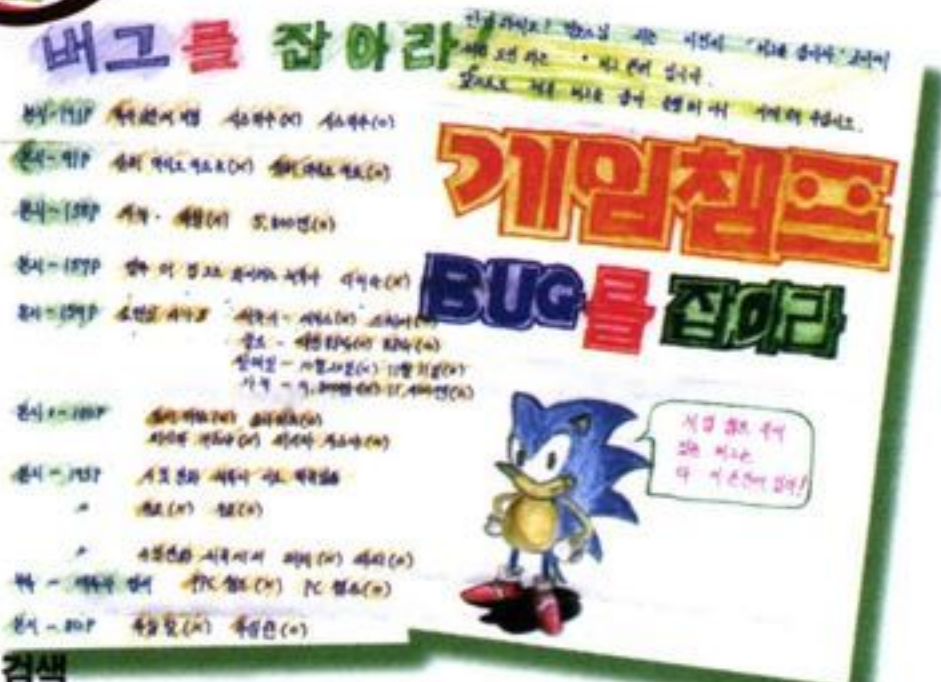
본지 128P 클라이막스 (X) 클라이맥스 (0)

본지 165P 김갑환 (X) 김갑환 (0)

본지 190P 해저대전쟁에 제로 디바이드의 사진 위치, 제로 디바이드의 스테이지 선택에 제로 디바이드의 사진 위치

본지 193P 4컷 만화의 제목이 뒤바뀜, 퍼피때문에 (X) 파피때문에 (0)

## 버그잡이 4호 포상점수 500점

김세훈/

### 발신자 검색

안녕하세요? 이번에 '버그를 잡아라'코너에 처음 도전하는 버그헌터입니다. 앞으로도 계속 버그를 잡아 올릴테니 기대해 주십시오.

### 버그 생포상황

본지 80P 푸짐할 (X) 푸짐한 (0)

본지 191P 독자 금단의 비법 시즈마주 (X) 시즈마루 (0)

본지 157P 열투 더 킹 오브 화이터즈 제작사 다카라 (X) 타카라 (0)

본지 193P 유료 (X) 우료 (0)

부록 애독자엽서 PPC 챔프 (X) PC챔프 (0)

## 버그잡이 5호 포상점수 500점

이길환/

### 발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저는 버그를 처음 잡아보는 풋내기입니다. 전 챔프점수에 관심이 없었걸랑요. 하지만 이번에 큰맘 먹고 보내는 것이니 제발 뽑아주세요. 참! 그리고 새해 복 많이 받으시구요. 건강하세요.

### 버그 생포상황

본지 184P 즐거운 챔프가족에서 10번째 칸의 말주머니가 비었다.

본지 157P 데리 보가드 (X) 테리보가드 (0)

본지 159P 새가에서 (X) 세가에세 (0)

부록 15P 사이클 포스 장르: 액션 (X) 슈팅 (0)

부록 17P 그랑프리 II 장르: 액션 (X) 레이싱 (0)

## 버그잡이 6호 포상점수 500점

박주완/

### 발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 이번에 처음으로 버그잡이로 나선 버그헌터입니다. 아직 왕초보자이지만 챔프를 위해 열심히 버그를 잡아 빅보스님께 보냅니다. 그리고 꼭 좀 뽑아주세요.

### 버그 생포상황

본지 149P 호혈사 일족 (X) 호혈사 일족2 (0)

기동전사 건담 제작사: 남코 (X) 제작사: 반다이 (0)

본지 159P 로맨싱 사가 장르: 액션 RPG (X) RPG (0), 제작사:에닉스 (X) 스퀘어 (0), 가격: 9,800엔 (X) 11,400엔 (0)

## 버그잡이 7호 포상점수 500점

권 혁/

### 발신자 검색

저는 이번 기회에 버그헌터가 되기로 한 권혁이라고 합니다. 이번 기회에 결심한 이유는 여기도 버그, 저기도 버그, 버그가 최고라고 날뛰는 놈들이 있어서 였습니다. 그래서 결국은 몇 놈들만 잡아서 적었습니다.

### 버그 생포상황

본지 165P 다크 킹의 그림이 김길환의 그림에서도 나왔다

본지 180P 그림이 로우가 아닌 헤이하지로 나왔다

본지 169P 마벨 슈퍼 히어로즈 마찬가지로 (X) 역시 (0)

## 버그잡이 8호 포상점수 500점

이성현/

### 발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저는 지금까지 게임챔프를 꾸준히 봐온 게임챔프 유저랍니다. 저는 '버그를 잡아라'에 몇번이나 응모를 하였으나 한번도 뽑힌 적이 없었습니다. 그러나 저는 포기하지 않고 '이번에는 꼭 뽑히겠지' 라는 생각으로 이번달 버그를 잡았습니다. 저는 버그를 잡느라 새벽 2시 30분까지 잠을 자지 않고 꾸준히 잡았습니다. 저는 현재 새턴과 미니 컴보이를 가지고 있습니다. 그러나 저는 새턴 CD가 2장밖에 없어서 지금 저의 목표는 새턴 CD를 확보하는 것입니다. 빅보스님. 제발 저를 뽑아 주세요. 빅보스님께서는 저를 꼭 뽑아 주실 것으로 믿고 제가 생포한 버그들을 보시고 아무쪼록 잘 봐주십시오.

### 버그 생포상황

본지 106P 새턴 소비자 가격 131,740 (X) 31,740 (0)

본지 123P 전뇌전기 버철 온 (X) 버철 온 (0)

본지 148P 3X3 EYES 발매일 95년 10월 11일 (X) 7월 28일 (0)

본지 149P 철권 6,800엔 (X) 5,800엔 (0)

## 기타 그밖에 버그헌터 리스트

이석열/

이주관/

오재영/

노우석/

김동균/

김상연/

김재겸/

이수열/

**■그밖에 헌터 리스트에 당첨되신 분에겐 전원 챔프점수 200점을 드립니다.**

# 금단의 비법

## 슈퍼 컴보이

### 선물과 점수를 드립니다

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 여러분에게는 1000점을 드립니다

♥ 보낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞

## ●슈퍼 동키콩 2

### U시작해서 5초만에 골인!

월드2(마리오의 동굴 쿠로코돔)의 스콕스 광산을 간단히 클리어할 수 있는 비밀을 소개한다. 우선 스테이지가 시작되자마자 보이는 바나나 코인을 노려 딕시는 포니테일 스핀을, 디디는 롤링 어택을 실행한다. (디디는 바나나 코인을 집고 공중 점프를 해야한다) 이것이 성공하면 나무통 대포에 들어갈 수 있으며 바나나가 가득한 숨겨진 방까지 직행할 수 있다. 여기에서 바나나를 집은 다음 방을 나오면 골인이 된다.

### U숨겨진 전투에서 워프

월드1의 「라트리 등장」에서 골인 직전까지 자기 캐릭터를 날리면 숨은 전투가 있는 곳을 가르쳐 줄 것이다.

「라트리 등장」의 코스를 시작하면 뱀 라트리에 타지 않고 아래 발판으로 내려갈 수 있다. 거기부터 스타트 지점의 바로아래를 향해 점프하자. 그러면 숨은 전투에 들어가 바나나가 있는 장소로 날아간다. 그런 후 이곳에서 나오면 골인 직전 로프에 자기 캐릭터가 나타난다.

월드의 「라트리 등장」 코스가 시작되면 사진의 화살표 방향으로 진행시키자

### U양동이에 들어가 지름길을 찾는다

월드2의 「나무통 광산」에서 양동이에 들어가 지름길을 찾으려면 스타트 지점에서 오른쪽 위로 진행 TNT 드럼통이 2개 놓여 있는 발판까지 진행한다. 그리고 발판 아래에 있는 양동이 속으로 들어가면 엄청나게 많은 바나나를 얻을 수 있는 장소로 날라간다. 그런다음 여기에서 나오면 골인 지점 근처까지 갈 수 있게 된다.

나무통 광산」에서 사진의 장소에 가서 화살표의 방향으로 뛰어 내려 양동이 속으로 들어가자

### U스타트 직후에 바로 골인 할 수 있다

월드2의 「용암쿠로코 점프」에서 한번에 골인 직전까지 가려면 우선 바나나가 있는 상태에서 「용암쿠로코 점프」의 코스에서 시작해 다음 스타트 지점의 왼쪽에 있는 입구 앞에서 A를 누르고 바나나를 집고 그 상태 그대로 바로 위를 향해 점프해 십자 버튼의 위쪽을 누르면서 Y를 누르고 바나나나를 위로 던지자. 이 때 바나나를 던지고 바로 십자버튼의 왼쪽을 계속 누르고 있으면 입구 위까지 내려오게 된다.

여기에서 점프 중에 위를 향해 곧바로 던져 왼쪽을 누르면 입구 위에서 탈 수 있다

이때 다시 한번 파트너를 들어올려 그 장소에서 점프해 파트너를 위쪽으로 곧바로 날려 보낸다. 그러면 바나나가 가득한 장소로 워프할 수 있게 된다. 그리고 여기서 나오면 바로 골인 직전까지 오게되는 것이다.

## ●천지창조

### U한밤중의 바겐세일

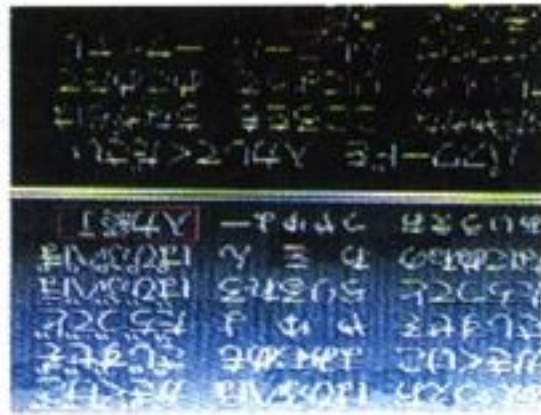
시련의 탑4에서 발견되는 「크리스탈 실」을 에르에게 건내주고 장로의 집에서 잠을 자다가 밤에 눈을 뜨고 요로즈의 방에 가면 평상시 보지 못했던 아이템을 싼 가격에 구입할 수 있다.

### U인형의 노래소리를 멈추게 한다

실바인 성에는 「카고메카고메」를 부르는 인형이 있는데 이 노래를 멈추게 하는 방법은 우선 인형이 노래를 시작하면 셀렉트 버튼을 누르고 상자에 들어가 바로 나오면 된다.

## ●드래곤볼Z 초오공전 각성편

### U갑자기 엔딩

돌격편의 연속을 선택해 다음의 패스워드인 「おだやかなこころをもちながらはげしいいかりによつてめざめたでんせつのせんしスーパーサじんそんごくうだ」를 입력하자.

긴 패스워드이지만 제대로 입력만 하면 갑자기 스탭롤, 그다음은 에필로그(EPILOG 끝맺음말) 시나리오

### U적의필살기리스트를볼수 있다

우선은 아무데서나 스테이터스 윈도우를 연다. 다음은 커서를 「이벤트」에 맞추고 Ⓨ를 누르면 필살기 일람표를 볼 수 있다.

## ●성검전설3

### U매정한 프라미

우선 프라미를 부를 수 있도록 마을에 간다. 여기에서 2P측 캐릭터를 화면 밖에 내고 보이지 않게 한 후 다음 링커멘드에서 프라미를 부른다. 그러면 잘못 탔던 캐릭터가 뒤로부터 날아온다.

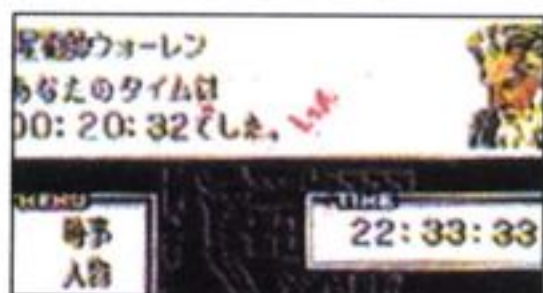
타지 못한 캐릭터들이 날아온다. 보기에도 재미있고 간단하니 테스트해 보자

## ●택틱스 오거

### U워렌을 찾아라

특별이 준비된 보너스 미니게임을 재미있게 즐기는 방법을 소개한다.

우선 구간 4까지 게임을 진행시켜 마츠프에서 워렌 레포트를 선택한 후 레포트 메뉴가 표시된 때에 아무것도 조작하지 않은 상태로 10분간 기다리자 그러면 워렌이 시간이 있으면 게임을 하지 않겠느냐고 말을 걸어온다. 여기에서 「はい」를 선택하면 「웨렌을 찾아라!」라는 미니 게임을 즐길 수 있게 된다.

이 게임은 여러가지 마을에 있는 많은 캐릭터 중에서 워렌을 찾아 내는 것이다. 이 때는 전투 시에서와 마찬가지로 십자 버튼에 커서를 맞추고 엑스 버튼을 누르면 게임을 클리어하게 된다.

워렌을 발견하고 게임을 클리어하면 이렇게 경과된 시간이 표기된다

## ●로맨싱 사가3

### U숨은 화살 필살기

숨겨진 필살기를 발견하기 위해서는 우선 황당한 화살 기술을 사용할 수 있는 활에 관련된 캐릭터를 파티에 넣어 둔다. 그런 다음 적과의 전투에 들어가 화살 캐릭터가 적의 특수공격을 받으면 몸이 부동상태가 되는데 이 때 황당한 화살을 사용하면 위력이나 명중율이 극도로 파워 업된 「황당한 명중 화살」이 되어 위력을 발휘한다. 이 기술은 부동상태가 지속되는 동안에 한해 계속 사용할 수 있다.

적의 특수공격으로 부동상태가 되면 당황하지 말고 「황당한 화살」을 사용해 보자

### U토너먼트에서 회복

돈이 없어서 방을 구할 수 없을 때에도 기술 포인트나 LP 등을 회복할 수 있는 기술이 있다.

츠바이크 마을의 성문 앞에 있는 병사에게 말을 걸면 토너먼트에 출전하게 되는데 여기에서 적과의 전투가 시작되면 선봉대에서 대장까지 전원 퇴각시키자. 그렇게 전투를 거부하면 성 밖으로 던져져 파티 중에 있는 캐릭터의 기술 포인트나 LP가 완전히 회복된다

여기에서 전투가 시작되면 모든 캐릭터를 퇴각시키자

## ●택틱스 오거

### U전투없이 이벤트 클리어

4장 브리건테스성의 이벤트에서 「브리건테스성 남쪽」을 향해서 아무것도 장비하지 않은 상태에서 출격시키면 올리비아가 등장, 전투없이 성에 들어갈 수 있게 된다.

파티중 1인이라도 아이템을 장비하고 있으면 전투가 벌어지게 된다.

아무 장비없이 맨주먹으로 가면 대신관 모르비의 여인인 올리비아와 만나게 된다

# 삼성 새턴

랭킹 모드 : 게임 종료후 자신의 등급이 일목요연하게 표시된다

추가 옵션 : 난이도가 9단계로 늘어나 컨티뉴를 자유롭게 할 수 있다. 게다가 제일 오른쪽 아래의 화살표를 선택하면 다른 하나의 옵션 화면이 등장한다

## ●버철 캅

### U모드와 옵션이 추가된다

타이틀 화면에서 잠시 기다리고 있으면 세가라는 로그가 나타나는데 여기에서 C를 누르면서 상, 하, 좌, 우 순으로 누르자. 그러면 랭킹 모드와 옵션 항목이 추가된다.

## ●X-MEN

### U대전모드를 손쉽게 선택할 수 있다

대전 모드를 선택해 플레이를 시작한 후 승패가 결정된 다음 L을 누르면서 스타트를 누르자. 그러면 다음 시합의 캐릭터를 선택할 수 있게 된다.

단지 한번의 로드로 다음 대전이 시작된다

### U전투중에 설정변경이 가능하다

배틀 중에 포즈를 걸고 A버튼을 누르면 버튼 배치 등을 설정할 수 있는 화면이 등장한다. 그리고 스타트를 누르면 다시 배틀화면으로 돌아온다.

### U쟈가노트로 대전

대전모드에서 고우키를 사용해 대전한 후 컨티뉴를 선택해 캐릭터 선택화면으로 돌아오자. 그리고 고우키를 사용하는 쪽의 콘트롤러에서 방향 버튼의 왼쪽 위를 2회 누르자. 잘만 되면 커서가 표시되지 않은 채 쟈가노트를 선택할 수 있다. 커서가 나타나 버리면 실패한 것이므로 다시 고우키를 사용해 재도전하자

고우키 사용후 선택화면에서 왼쪽 위를 2회 누르면 커서가 나오지 않고 울브린을 지나 쟈가노트가 나타난다

### U고우키 사용 커멘드

우선 그룹 배틀 이외의 캐릭터 선택화면이 나타나면 커서(1P측)를 스파이럴에 맞추고 1초 이상 기다린 후 좌, 좌, 좌, 좌, 우, 상, 우, 우 순으로 누르자. 그런 다음 마지막으로 실버 사무라이에 맞추고 1초 이상 기다린 후 약킥, 강킥, 강펀치의 버튼을 동시에 누르면 고우키를 사용할 수 이게 된다. 2P측에서 고우키를 사용하려면 최초에 커서를 스톤에 맞추고 1초 이상 기다린 후 우, 하, 좌, 좌, 좌, 좌, 하, 우 순으로 누르고 최후에 스파이럴에 맞추고 1초 이상 기다린 후 1P측의 경우처럼 3개의 버튼을 동시에 누르면 고우키를 사용할 수 있게 된다.

3개의 버튼을 동시에 눌러주지 않으면 성공하기 힘들다. 성공하면 고우키가 등장하게 되는데 이것은 그룹 배틀만 아니면 어떤 모드에서도 사용할 수 있다

## ●드래곤볼Z 진무투전

### U게임 스피드를 변경할 수 있다

*스피드를 느리게 하려면

타이틀 화면에서 L을 누르면서 엑스 버튼을 누르자

*스피드를 빠르게 하려면

본체의 2P측에 패드를 연결한 후 타이틀 화면에서 2P측의 L과 R을 누르면서 Z를 누르자

## ●갤럭시 화이트

### U VS모드에서 숨은 캐릭터가 등장!

2P측에 하드를 연결하고 커서를 VS MODE에 맞추고 1P측의 L, R, Y와 2P측의 L, R, Y를 동시에 누르면서 1P측의 스타트를 누르면 4개의 숨은 캐릭터가 등장한다.

보너스

야코프

페르덴

로웨

세가 랠리 챔피온 쉽 / 스트라토스로 달릴 수 있다

모드 셀렉트 화면에서 X, Y, Z, Y, X 순으로 누르면

### U호수가 펼쳐져 있는 코스를 달리자

타임 어택의 카 셀렉트에 란치 스트라토스가 추가된다.

모드 셀렉트 화면에서 X와 Y를 동시에 누르면 모든 모드에 레이크 사이드(호수 풍경)가 추가된다

석양이 지는 것을 감상하며 호수가 펼쳐져 있는 한적한 길을 달리자

### U유령머신이 출현!

타임 어택에서 3번째 랩에 커서를맞추고 X와 Z를 누르면서 C를 눌러 결정한다.

자기 머신과는 별도로 최상의 주행력을 자랑하는 고스트 카가 출현

## ●투신전S

### U가이아, 쇼우, 큐피도가 등장

타이틀 화면에서 상, 하, 상, 하, 우, 좌, 우, 좌, 스타트 순으로

수 있으며 라이프 게이지를 모르면서 싸우는 것이 더 긴장감이 있다

## ●D의 식탁

### U데이터를 저장한다

3시간이나 되는 장시간의 세이브가 가능하다

순서 1 : 「두번째 CD를 넣고 리셋해 주세요」라는 화면이 나타나면 메모리카드를 두번째 구멍에 넣은 다음 뚜껑을 열고 리셋한다

순서 2 : 메모리 카드를 선택해 데이터를 카피한다

순서 3 : 두번째 CD을 넣어 리셋한다.

순서 4 : 다시 플레이할 때는 메모리 카드부터 카피한다

위의 화면에서 뚜껑을 열고 리셋하고 메모리카드 화면에서 카피해 버리면 2번째 CD부터 할 수 있다

에서는 절대 출현하지 않는 단이 나타난다.

### U3인 캐릭터 등장

캐릭터 선택화면에서 왼쪽 아래나 오른쪽 아래 있는 ?에 커서를 맞추고 베가와 고우키의 경우는 L2 버튼을 단의 경우에는 L2나 R2 버튼을 누르면서 각각의 커멘드를 입력한다. 단 2P측에서 입력할 경우에는 각각 십자 버튼의 오른쪽을 누른다.(베가의 경우 우, 우, 하, 하, 우, 하, 하)

여기에서 주의할 것은 단의 커멘드는 1초 이내에 재빨리 입력해야 한다.

※ 베가 선택 커멘드

커서를 ?에 맞추고 L2 버튼을 누르면서 좌, 좌, 하, 하, 좌, 하, 하,□와△(○와×)를 동시에 누른다.

베가 출현/ 사이크 쇼트라는 신 장풍계를 사용하며 사이크 크랏샤 등도 건재하다

※고우키 선택 커멘드

커서를 ?에 맞추고 L2 버튼을 누르면서 좌, 좌, 좌, 하, 하, 하, 하,□와△(○와×)를 동시에 누른다.

고우키 등장/ 4종류의 슈퍼 콤보를 시작으로 여러가지 다채로운 기술을 구사하며 얼굴이 클로즈 업되면 더 무시무시한 표정이 된다

※ 단 선택 커멘드

커서를 ?에 맞추고 L2나 R2를 누르면서△,□,×,○,△ 순으로 버튼을 재빠르게 누른다

비밀의 격투가 단. 류와 켄과 비슷한 기술을 사용하지만 아도권은 장풍계가 아니다

## ●비욘드 더 비욘드

### U계단으로 빠진다

사라군 성까지 게임을 진행시켜 마리온 동쪽에 있는 국경의 다리에 가서 계단이 있는 방을 살핀다. 여기에서 「조사한다」의 커멘드를 사용하면 그 장소에서 한발짝도 움직일 수 없게 되어버리는데 이때 「도망가다」의 마법을 사용하면 탈출할 수 있다

# 플레이 스테이션

## ●리지레이서 레볼루션

### U차의 줌 인 · 아웃

전작에는 없었던 비법으로 시점 변경이 가능한 새로운 기술이 부가됐다. 이것은 드라이버의 시점에서는 할 수 없으며 비하인드 뷰일 경우에만 가능하다. 게임 중 포즈를 걸고 세모버튼을 누르면서 L1을 누르면 줌 인이 되며 포즈를 걸고 세모버튼을 누르면서 R1을 누르면 줌 아웃 화면이 된다.

### U비법 테크닉

비법1 : **엔젤카 출현 & GET**

데빌카 다음에는 화이트 엔젤카가 출현하는데 이것은 상급 TT나 엑스트라 상급 TT코스에서 승리하면 사용할 수 있다.

비법2: **거울 코스를 달릴 수 있다**

시작하고나서 바로 차를 뒤로 돌려 시속 100Km/h로 뒤 벽을 향해 돌진하면 거울로 뒤덮힌 코스를 달릴 수 있다

## ●투신전2

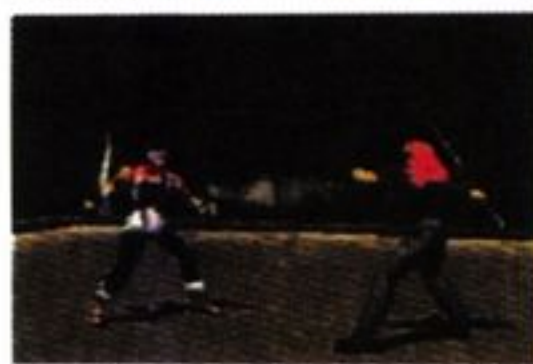
### U비법 테크닉

*네지콘으로 조작

멀티탭을 1P측에 꽂고 그 3번째 멀티탭 구멍에 네지콘을 꽂으면 네지콘으로 카메라 앵글을 조작할 수 있다

* 앵글 변경

카메라 앵글 조작은 전작에서도 사용할 수 있었던 기술로 우선 L1 R2 버튼을 사용하지 못하도록 설정하고 카메라 타입을 조작한 다음 카메라 앵글을 조작한다

카메라 앵글을 조작하고 콘트롤러를 카메라 조작으로 하면 사진과 같은 화면이 된다

우선 포즈를 걸고 1P측의 ○×△□를 누르면서 셀렉트를 누르면 공간이 넓어진다

* 포즈 표시 소거 & 라이프 게이지 소거

방해가 되는 표시를 모두 지워버리면 보다 넓은 공간에서 게임을 즐길

## ●스트리트 화이터 ZERO

### U승리 대사를 선택할 수 있다

아케이드용에서도 사용됐던 승리 대사 선택을 PS에서도 사용할 수 있다. 그 방법은 적을 KO시키고나서 승리 대사가 표시되는 그 사이에 방향키 상, 하, 좌, 우 중 하나와 일정 버튼을 누르면 원하는 승리 대사를 들을 수 있다.

| 방향키 | & 버튼 |
|---|---|
| 상, 하 | □ + △ |
| 좌, 우 | □ + × |
| 중 선택 | △ + ○ |

### U오리지널 단을 출현시킬 수 있다

아케이드용과는 다르게 PS에서는 오리지널 단을 출현시킬 수 있다. CPU대전에서 5명째의 적을 KO해 대사 로드중에 방향키 위를 누르면서 L2와 R2를 누르면 보통의 플레이

# 독자 금단의 비법

## 삼성새턴
### 버철 화이터2 / 숨겨진 엔딩보기

우선 옵션에서 난이도를 HARD로 바꾸어 놓고 자신이 좋아하는 캐릭터를 골라 클리어하자. 그러면 듀랄에 관한 엔딩이 나온다. 단, 노컨티뉴로 클리어해야 한다. (옵션에서 1P라이프 게이지를 "NO DAMAGE", 2P라이프 게이지를 "SMALLEST"로 고치고 하면 쉽게 엔딩을 볼 수 있다)

## ARC
### KOF' 95 최강의 캔슬기

＊김갑환

우선 기를 MAX로 만들든지 얻어맞든지 해서 초필살기를 쓸 수 있는 여건을 만들자. 그런 다음 점프 강킥→서서 강킥→캔슬로 초필살기.

김경해/

## SFC
### 슈퍼 동키콩2 / 초스피드 게임을 즐길 수 있다

별들의 공원 「그럼랜드」안 RICKETY RACE에서 처음 출발할 때 뒤로 가보자. 그러면 초스피드로 튕겨나가게 되고, 스릴 만점의 게임을 즐길 수 있게 된다

강동호 /

## SFC
### 슈퍼 동키콩2 / 물속에서의 워프

월드 1-4에서 물속으로 가서 앞으로 가다보면 물이 처음으로 위로 차 올라와 있는 곳이 있는데 이 때 올라가지 말고 왼쪽으로 쭉 가면 바나나가 있는데 바나나 바로 옆 골이 패인 곳으로 가면 나무통이 나오면서 골인 지점까지 갈 수 있다

김성훈 /
현대아파트

## SFC
### 슈퍼 동키콩2 / 배드 케이룰의 3번째 스테이지의 슈퍼 워프

비법 1: 배드 케이룰의 3번째 스테이지 슈퍼 워프 방법 긴급소개!

처음 시작할 때 바로 위의 비밀방을 끝내고 우측 상단의 DK 코인도 먹은 후 다시 조금전의 그 비밀방으로 가는 배럴 바로 오른쪽으로 파트너를 던지자. 그러면 '!' 모양의 바나나와 함께 끝까지 워프한다. 들어가기 위해서는 쌓아논 통들 중 2층짜리에서 하면 매우매우 쉽다.

고건/
A 3-10

## SFC
### 택티스 오거 / 아이템 입수

다음의 아이템들을 얻으려면 ( ) 안의 캐릭터 레벨을 20정도로 키워서 팔면 된다.

＊ 전이석 : 하임성(고렘)
＊드래곤 스테이크 :하임성 (옥토퍼스)
＊햄버거 : 하임성 (코카토니스)
＊야키도리 : 하임성 (그리폰)
＊화룡의 검 :코르타니 성 (화이어 드래곤)
＊흑룡의 대검 : 브리건테스성 (블랙 드래곤)
＊지룡의 도끼 : 웨어람 마을 (어스 드래곤)
＊청룡의 손톱 : 휘다크 성 (블루 드래곤)
＊드래곤 헬멧 : 고도 라임 (바하무트)
＊날개의 반지 : 아르모니카성 (코카토리스)
＊오베론의 거울 : 그리무스비 마을 (옥토퍼스)

노종선 /
322-2 6동

## 플레이 스테이션
### 투신전2 / 비법 테크닉

비법 1: 캐릭터의 색을 조정할 수 있다

캐릭터 선택화면에서 ?' 부분으로 커서를 옮긴 후 셀렉트 + □△×○중 하나를 누르면 색 조정이 된다

비법 2: 보스와 의문의 캐릭터 선택법

레벨을 최고로 해서 보스를 쓰러뜨리면 캐릭터화면 '?'에서 보스인 우라누스와 마스터를 선택할 수 있다. 그리고 보스 중 하나를 다시 클리어한 후 옵션에 들어갔다 나오면 모드 선택 커서가 빨간색으로 변한다. 그러면 캐릭터 화면 '?' 에서 의문의 캐릭터인 쇼우와 버밀리온을 선택할 수 있다.

＊단 선택하기 위해서는 시간이 많이 소요된다.

정병삼 /
태평 3동

### 투신전2 / 보스 2명을 선택할 수 있다

우선 1P측으로 가서 보스를 이기고 난 뒤에 엔딩을 본 후 제작자들의 리스트가 나오면 셀렉트 버튼과 스타트 버튼을 연달아 눌러 빨리 지나가게 한 다음 ?로 간다. 그리고 자세히 보면 보스 2명이 보인다. 하지만 너무 빠르기 때문에 고르기 힘드니 셀렉트 버튼을 누르자. 그럼 속도가 느려진다.

김동한 /

## 삼성새턴 / ARC
### 버철 화이터2 / 전문가 모드

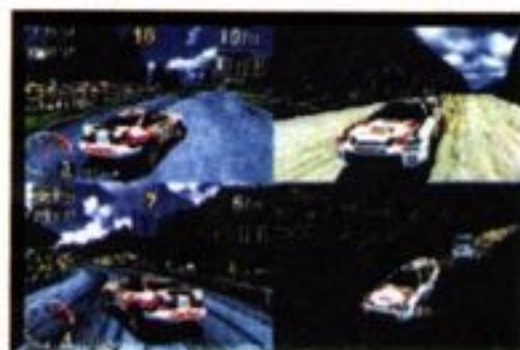
이 모드는 자신이 버철 화이터의 초달인이라고 생각하는 사람을 위한 모드이다. 캐릭터 선택화면에서 ↓↓↑↑←←→→를 입력하면 "야호"라는 소리가 들린다. 그러면 상대 캐릭터는 더욱 화려한 기술을 쓰고 훨씬 더 방어를 잘하게 된다

추가로 잭키의 배경에서 1P와 2P의 X, Y, Z 버튼을 동시에 누르면 폴리곤 독수리가 주변을 배회한다

김명훈 /
수정A 3동

## 삼성새턴
### 세가랠리 챔피온 쉽 / 리플레이 화면에서 카메라 앵글 늘리기

원래 REPLAY 화면에서는 카메라 앵글이 두 종류밖에 없지만 버튼은 상, 하를 동시에 누르고 다른 버튼들을 눌러보면 카메라 앵글이 많이 늘어난다. 그리고 방향 버튼을 눌러도 카메라 앵글이 바뀐다. (단 버튼 리플레이 도중에 눌러야 한다)

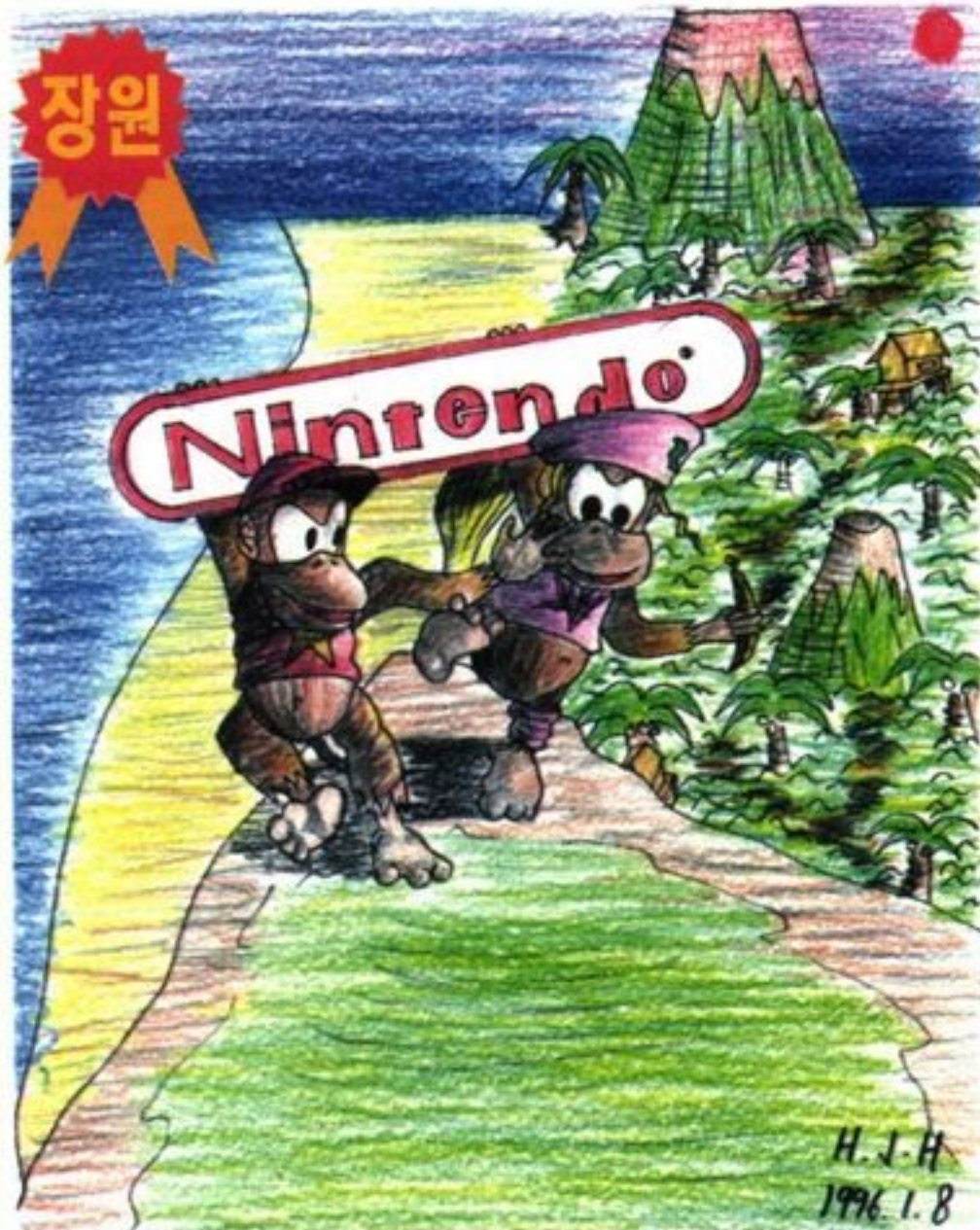
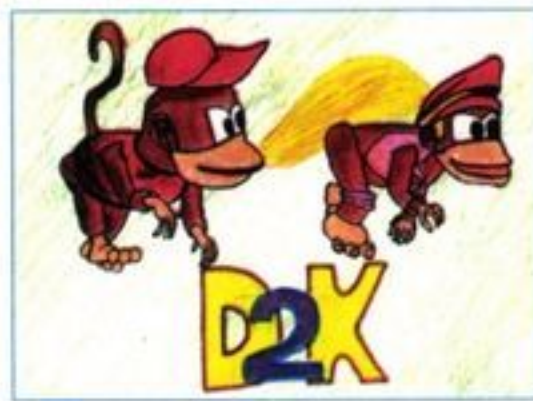
황인선 /
풍A 18동

## SFC
### 요시 아일랜드 / 미니 배틀을 즐기자

지도 화면상에서 손가락을 아무곳에다 놓고 셀렉트 버튼을 누르면서 X, X, Y, B, A 순으로 누르면 경쾌한 음악 소리와 함께 미니 배틀 창이 생긴다. 이곳에서 얻은 아이템들은 게임 진행중 유용하게 쓸 수 있고 또한 VS 모드도 있어 2명이 대전할 수도 있다

김종원/

# 챔프 아트갤러리

장 원 : IBM-PC 게임 디스켓　준준장원 : 게임음악 CD
준장원 : 「네모네모로직」 단행본　입선작 : 챔프점수 1,000점

장원

디디&딕시의 모험
허재현

동키콩을 구하러 출동!!
/ 강동균

디디는 딕시를 좋아해
/ 신승환

아빠 저게 뭐야?
쌍용APT 510-301/ 최보배

동키콩 기다려!
/ 최민석

동키콩 컨트리2
/ 이돈수

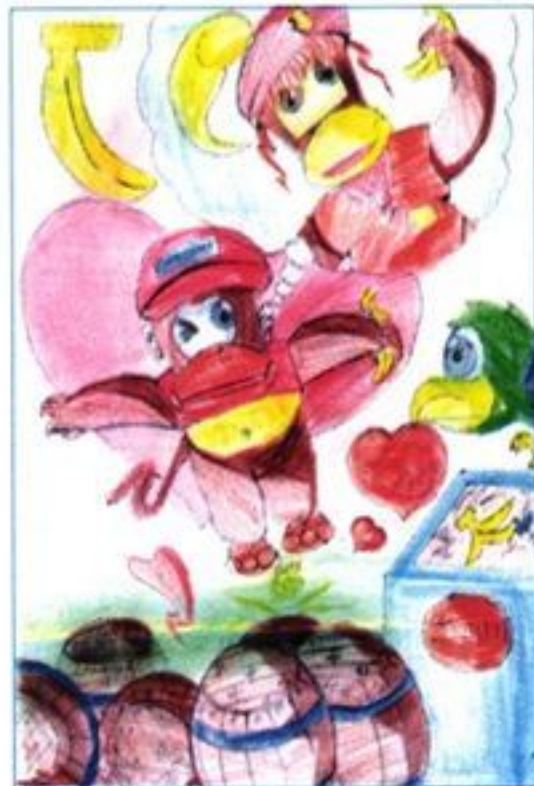
속편의 주인공 디디콩과 딕시콩
/ 오현달

준장원

이것이 동키콩2이다
/ 장우진

준준장원

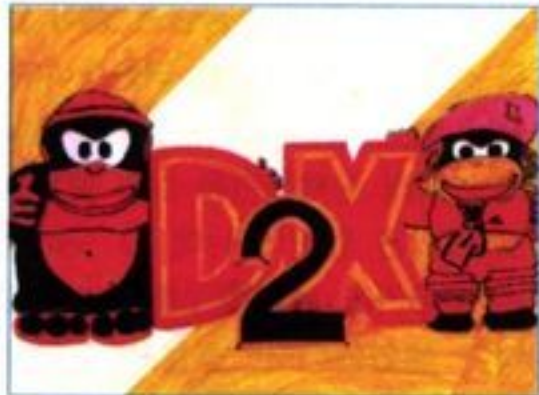
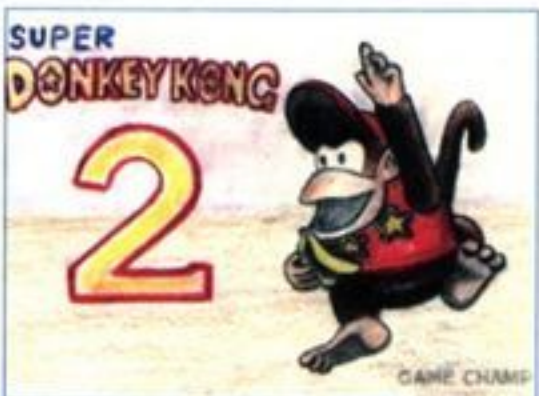
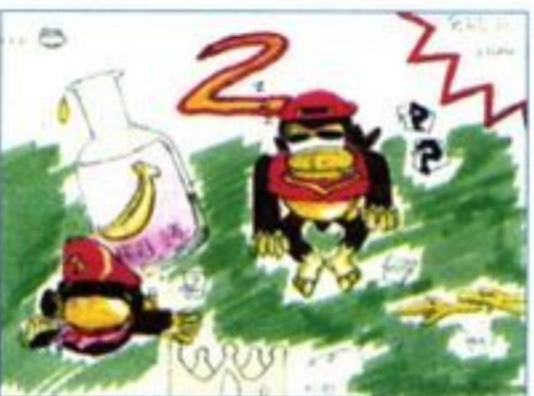
누굴 생각하는 거야?
/ 노우석

야호 보물이다!
B-201/ 김성우

나의 사랑 바나나!!
현명현

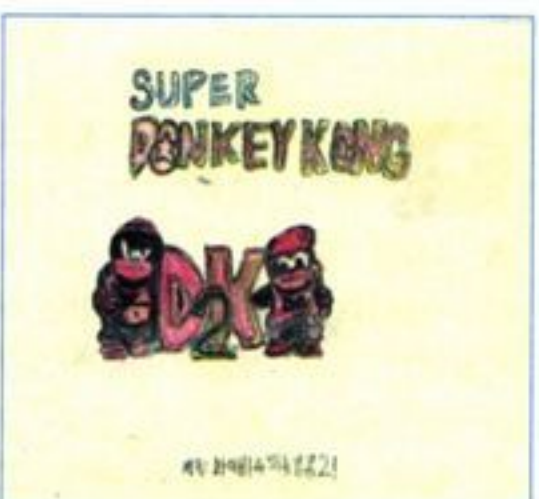
새로운 파트너 디디와 딕시
서울시
206/

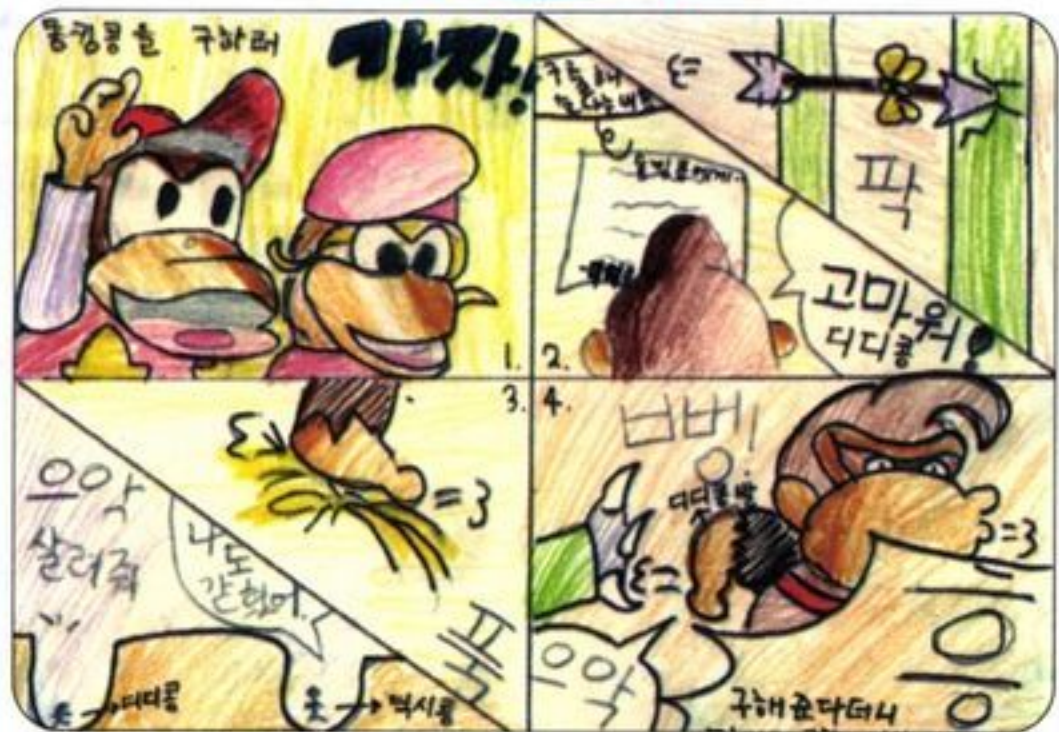
중대한 실수
3-1406/ 노동욱

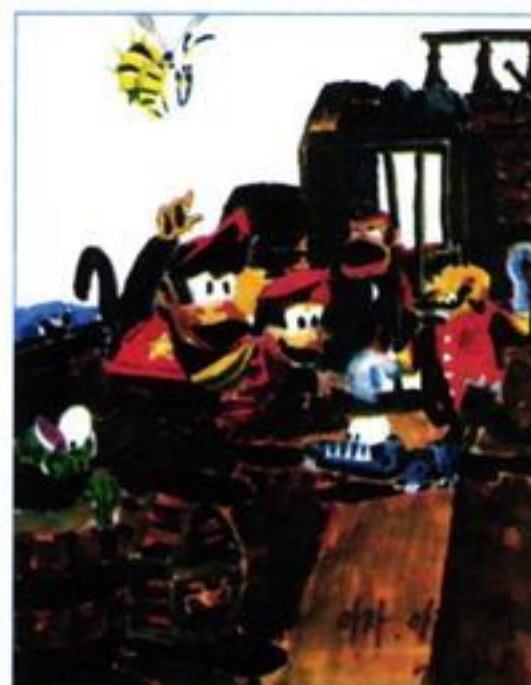
디디콩의 축구 실력은?
/ 김종헌

귀여운 디디콩과 딕시콩!
유진환

온갖 잡콩이 모여든다
/ 이경진

내가 동키콩이야!
장현진

동키콩들과 바나나 소주

누구나 좋아하는 게임챔프
이정렬

가자! 동키콩을 구하러!
전대식

화이팅! 슈퍼 동키콩 2
/ 노형욱

## 4컷 만화

동키콩을 구하러 가자 노병훈

동키콩의 어린 시절은? 이수열

아자. 아자. 가자!

**알림** 이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선 후 1개월이 지나면 무효 처리됩니다. 참! 방문 전에 반드시 전화를 걸어서 「챔프 아트갤러리」 담당자와 약속하는 거 잊지 마시고 그림은 꼭 매월 20일에 마감입니다. 20일 이후에 온 그림들은 모두 탈락됩니다.

**보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞**

## 96년 4월호 챔프 아트갤러리는?

96년 4월호 챔프 아트갤러리는 「리얼 바우트 아랑전설」에 등장하는 캐릭터를 보내주세요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 아무곳에 그려 보내셔도 상관 없습니다. 만약 주제와 다른 그림을 그려 보내 주시거나 20일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락이 됩니다. 당첨되신 분들께는 푸짐한 선물과 챔프점수를 드립니다.

# 겜훈장

**안녕하세요? 여러분.
여러분의 성원으로
겜훈장의 감기도 모두
낳게 되었답니다.
하하하...콜록..에구구..
이제 개학도 몇일 남지
않았군요. 방학 숙제는
다 하셨는지요?
몇일 남지않은 방학을
보람있고 알차게 보내세요.**

**Q** 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 얼마전 버철 화이터2를 구입해 즐기고 있는 독자입니다. 한가지 궁금한 점이 있어서 펜을 들게 되었습니다. 궁금한 점은 아케이드 모드에서 COM에게 패배하고 나면 컨티뉴가 나옵니다. 그런데 컨티뉴를 하면 처음에 선택했던 캐릭터밖에 되질 않습니다. 다른 캐릭터로 다시 바꿀 수는 없는지요? 그리고 게임의 초기 메뉴에 보면 와치 모드라는 것이 있습니다. 이 와치 모드란 무엇에 사용되는 것인지요?

**A** 컨티뉴를 한 뒤에는 다른 캐릭터로 바꾸지 못합니다. 다른 캐릭터로 선택하고 싶으면 다시 처음부터 시작하셔야 됩니다. 그리고 와치 모드란 COM VS COM의 대결을 보는 것입니다. 자신이 선택하고 싶은 캐릭터는 C 버튼으로 선택하고 대결 도중 X 버튼을 눌러주면 시점이 자유자재로 바뀝니다.

배진우/

**Q** 안녕하세요? 저는 SFC용 화이널 환타지6을 즐기다 막히는 부분이 있어 겜훈장님께 엽서를 띄웁니다. 먼저 1부의 마대륙에서 쉐도우를 살리는 방법을 알고 싶습니다. 그리고 화이널 환타지에는 숨겨진 동료가 두명이 있다고 하는데 어떻게 찾아야 합니까? 제발 가르쳐 주십시요.

**A** 1부의 마대륙에서 대륙이 무너질 때 쉐도우를 두고 그대로 비공정에 뛰어내리면 쉐도우는 영영 동료가 되지 못합니다. 여기서는 비공정에 뛰어내리지 말고 제한시간이 다 지날 때까지 기다리면 쉐도우가 달려와 함께 뛰어내리게 됩니다. 그리고 숨겨진 두명의 동료는 '6'의 경우 흉내쟁이 고고와 눈사나이 마니로를 말합니다. 고고는 대륙이 붕괴된 후에 비공정을 새로 얻고 북동쪽에 위치한 작은 소삼각섬에 가면 얻을 수 있습니다. 그리고 마니로는 모그를 파티에 참가시킨 후 게임의 시작에 등장하는 마을의 동굴에 가면 얻을 수 있습니다.

고윤성/

**Q** 안녕하세요? 저는 요즘 플레이 스테이션용 게임인 스트리트 화이터 제로(이하 스화 제로)를 즐기다 궁금한 점이 있어 겜훈장님께 엽서를 띄웠습니다. 제가 알고 싶은 것은 스화 제로에서 캐릭터 선택화면을 보면 물음표로 표시된 칸이 있는데 그 곳에서는 고우키와 베가를 선택할 수 있다고 들었습니다. 물음표 칸에서 선택하는 것을 해 보시면 알겠지만 너무 빠른 룰렛이라서 거의 불가능합니다. 어떻게 하면 쉽게 고우키와 베가를 선택할 수 있을까요? 그리고 '단'이라는 캐릭터도 있다는 것을 들었는데 선택할 수 있는 방법이 있다면 제발 알려주시기 바랍니다.

감기에 걸린 겜훈장 400점

박상원/

**A** 먼저 단을 선택하는 방법은 L2, R2 버튼을 누른 채로 물음표에 가서 세모, 네모, 엑스, 동그라미, 세모 버튼을 차례대로 누르면 선택이 가능하게 됩니다. 그리고 고우키는 L2, R2 버튼을 누른 채로 물음표에 가서 좌, 좌, 좌, 우, 우, 우 의 커멘드를 입력한 후 세모, 네모 버튼을 동시에 눌러주면 됩니다. 마지막으로 베가는 일단 고우키를 선택한 뒤 마지막에 나오는 베가를 물리치게 되면 선택할 수 있게 됩니다. 물론 세이브도 가능합니다.

오현우/

**Q** 겜훈장님! 저는 지금 너무 큰 고민이 있어 이렇게 엽서를 띄웁니다. 저는 지금 플레이 스테이션을 보유하고 있는 유저랍니다. 지난 게임챔프에서 오픈을 하면 CD가 멈춘다고 했고, 또 친구집에 가서도 오픈을 하면 CD가 멈추는데 제 플레이 스테이션은 CD가 멈추질 않습니다. 이때는 무엇이 잘못되어 있는 것인지 꼭 가르쳐 주십시요.

스화를 즐기고 있는 훈장님 500점

고일수/

**A** 플레이 스테이션과 새턴에는 렌즈 픽업 부분에 슬로틀이라는 기능이 있습니다. 이것은 실수로 인해서 CD덮개가 열렸을 경우 CD의 공회전에 의한 렌즈의 손상을 막아주는 것인데 플레이 스테이션같이 CD의 교환시 OPEN을 눌러야만 되는 하드웨어가 슬로틀 기능이 안된다면 문제가 있습니다. 렌즈와 픽업에 문제가 생기기 전에 수리를 해보심이 어떨지...

이석훈/

**Q** 안녕하세요? 겜훈장님. 제가 질문할 것은 다름 아닌 플레이 스테이션용 격투 게임인 철권 때문입니다. 철권에서 처음에 등장하는 갤러그를 모두 클리어 하면 데빌카즈야를 선택할 수 있다고 들었는데 갤러그를 어렵게 모두 클리어 해도 데빌카즈야가 나오질 않습니다. 어떻게 선택을 해야 하나요? 그리고 철권2는 언제쯤 플레이 스테이션에 등장할까요?

**A** 처음에 등장하는 미니게임 갤러그를 모두 클리어하면 데빌카즈야를 선택할 수 있습니다. 갤러그를 모두 클리어하

셨다면 게임으로 들어가 캐릭터 선택 화면에서 커서를 카즈야에 맞춘 뒤 스타트 버튼을 눌러주면 데빌카즈야가 등장합니다. 데빌카즈야의 엔딩은 카즈야와 같고 현재 철권2는 3월 발매 예정으로 되어 있습니다.

박영민/

**[illegible] 는 SFC용 게임인 화이널 환타지6를 즐기는 독자입니다. 에드가의 커멘드 중에 최고의 힘을 발휘하는 에엉거를 얻을 수 있는 흙탑이 어디 있는지 잘 모르겠습니다. 또 소울 오브 사마사가 어디에서 얻을 수 있으며 소울 오브 사마사와 피에 젖은 방패를 일본어로 표기해 주십시요.**

에엉거를 얻는 흙탑이란 광신도의 탑을 말합니다. 이곳은 스테고라스가 있는 곳으로 잘 아실 거라 생각합니다. 그리고 소울 오브 사마사도 이 탑의 상층에 있는 방에 있습니다. 소울 오브 사마사의 일본어 표기는(ソウル オブ サマサ)이고 피에 젖은 방패는(ちにそまったたて) 입니다.

김우현/

**겜훈장님! 추운 겨울에 몸 건강히 지내시는지요? 저의 세가지 질문에 꼭 답변해 주시기 바랍니다. 첫째는 플레이 스테이션에서 음악CD가 실행되는지요? 두번째는 게임챔프 과월호를 구입할 수 있습니까? 마지막 세번째는 SFC용 복제팩과 정품팩을 구별할 수 있는 방법을 알고 싶습니다. 이 세가지 질문에 꼭 답변해 주시기 바랍니다.**

질문이 참 많군요. 첫번째 질문의 해답은 플레이 스테이션에서도 음악CD가 실행됩니다. 실행 방법은 일단 본체를 오픈한 뒤에 음악 CD를 넣고 실행을 시키면 됩니다. 두번째 질문은 게임챔프로 연락을 주시면 과월호를 구입하실 수 있습니다. 연락을 하실땐 702-3211~2 번으로 연락 주신 뒤 영업팀 이미자 씨를 찾으시면 구입을 할 수 있습니다. 그러나 현재 남아있는 과월호는 95년도에 발간된 게임챔프 밖에 없습니다.

세번째 질문은 복제팩은 팩의 밑부분 카트리지를 살펴보면 푸른색 [illegible] 유의 [illegible]

**안녕하세요? 저는 뒤늦게 철권을 구입해 푹 빠져있는 유저입니다. 다름이 아니오라 철권에 숨겨진 비법이 있다고 들었는데 그 비법이란 무엇입니까? 그리고 플레이 스테이션용 철권2와 더 킹 오브 화이터즈 '95는 언제쯤 이식되어 등장합니까? 제발 알려주시기 바랍니다.**

철권에는 특별히 숨겨진 비법이라는 것은 없습니다. 다만 갤러그를 모두 클리어하면 데빌 카즈야를 선택할 수 있고 게임에 등장하는 캐릭터로 엔딩을 보면 그 캐릭터에 해당되는 중간 보스들을 선택할 수 있고, 또 중간 보스로 마지막까지 클리어를 하게 되면 마지막 보스인 헤이하치를 선택할 수 있습니다. 그리고 철권2의 발매일은 현재 3월 발매 예정으로 잡혀 있으며 킹 오브 화이터즈 '95는 아직 미정입니다.

강동균/

누가 진짜 겜훈장일까? 300점

한대성/

게임의 보스 겜훈장 300점

김성민/

**안녕하세요? 겜훈장님. 저는 현재 새턴을 보유하고 있는 유저입니다. 다름이 아니오라 새턴의 전원을 끄는 방법을 잘 몰라서 이렇게 엽서를 보냅니다. 그리고 마지막으로 버철 화이터2에 있는 비법 등도 가르쳐 주십시요.**

새턴의 전원을 끄는 방법은 다음과 같습니다. 첫째 게임 도중 A, B, C버튼과 스타트 버튼을 누른다. 둘째 A버튼을 누른 상태에서 리셋 버튼을 누르고 A버튼을 계속 누르고 있는다. 셋째 왼쪽 상단에 있는 표시가 S자로 바뀌면 CD를 꺼낸 뒤 전원을 끈다. 그리고 버철 화이터2에는 별다른 비법은 없고 듀랄을 선택하는 방법이 있습니다. 금색 듀랄을 선택하는 방법은 일단 캐릭터 선택 화면에서 하, 상, 우, 좌와 동시에 A버튼을 누르면 되고 은색 듀랄은 하, 상, 좌, 우와 동시에 A버튼을 누르면 선택이 가능해 집니다.

박유빈/

**겜훈장님! 안녕하십니까? 저는 플레이 스테이션을 보유하고 있는 유저입니다. 저는 투신전2를 재미있게 즐기고 있습니다. 그런데 전작처럼 보스캐릭터를 선택하는 방법이 있습니까? 있다면 꼭 좀 가르쳐 주십시요. 그리고 마지막으로 스화 제로에서 고우키, 베가, 단을 고르는 방법과 베가를 협동 공격하는 방법도 가르쳐 주세요.**

투신전에서 숨겨진 캐릭터를 선택하는 방법은 일단 옵션으로 들어가 레벨을 8로 올립니다. 그후 1P GAME에서 마지막까지 클리어를 합니다. 이때에는 COM에게 패배해도 컨티뉴를 해도 상관없습니다. 다 클리어한 다음 엔딩을 마치고 다시 1P GAME나 FULL BATTLL에 들어가서 셀렉트를 누르고 물음표로 표시된 곳으로 이동해 선택하면 됩니다. 그 다음 나머지 캐릭터들은 다시 마지막까지 클리어하면 버밀리온과 쇼우를 고를 수 있습니다.

안형준/ [illegible] 101-130

**겜훈장님. 저는 화이널 환타지6를 세번째 즐기고 있는 독자입니다. 꼭 오딘을 라이딘으로 변신을 못시키고 나루세, 광신도의 탑, 별모양 산, 오페라 극장, 조조산, 케프카의 탑에 2마리 있는 8용 외에 한마리를 못찾겠습니다. 그리고 챔프점수를 모으는 방법을 상세히 가르쳐 주셨으면 합니다.**

오딘을 라이딘으로 변신시키려면 에드가의 성 피가로가 2부에서 사막을 이동하는 중에 멈춰버리는 이벤트가 발생할 때 지하의 숨겨진 신전으로 가서 여신상의 눈물을 받으면 됩니다. 그리고 8용 중에 마지막 용은 특정 위치에 있는 것이 아니라 비공정을 타고 날아다니다 보면 확률에 의해서 랜덤으로 만나게 됩니다. 마지막 챔프점수는 95년 12월호부터 96년 11월호까지 게임챔프의 여러 독자참여 코너에 엽서를 보내 뽑히면 각 코너별로 일정의 챔프점수를 받게 됩니다. 그러면 96년말 선물 대방출시 자신의 챔프점수에 해당하는 상품을 탈 수 있습니다.

고현석/

**Q** 겜훈장님. 저는 오락실을 아주 즐겨찾는 게이머입니다. 오락실에서 킹 오브 화이터즈 '95를 어떤 사람이 하는 것을 보았는데, 뒤에서 대기하고 있던 우리팀 중 한명이 갑자기 뛰어 나와 상대방을 공격하고 다시 들어가는 것을 보았습니다. 어떻게 하면 이 기술을 구사할 수 있나요?

**A** 상대방이 잡기술을 사용할 때나 기절 상태일 때 ABC 버튼을 동시에 눌러주면 뒤에 대기하고 있던 우리편 캐릭터가 갑자기 뛰어나와 상대방을 공격하고 다시 들어 가게 됩니다. 이때 주의할 점은 항상 잡기술을 할 때 또는 기절 상태일 때만 사용이 가능하다는 것입니다.

김 찬/

**Q** 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 플레이 스테이션을 보유하고 있으며 지금은 RPG 게임인 '비욘드 더 비욘드'를 즐기고 있답니다. 이 게임은 너무 재미가 있어 한번 엔딩을 본 후 다시 즐기고 있는데, 소문에 듣기로는 이 게임에 수호링이라는 아이템이 등장한다고 합니다. 이 수호링은 어디에서 얻게 되는 것이며 또 어디에 사용되는 것인지요? 그리고 마지막으로 음악을 마음대로 바꿀 수 있다고 하는데 어떻게 해야 하나요?

**A** 일단 마리온의 성까지 게임을 진행한 뒤 성 밑에 있는 마을로 가서 묘지를 조사해 보면 수호링이라는 아이템이 등장합니다. 이 아이템은 방어구에 속하며 이 링을 장비하게 되면 방어력이 3 올라가게 되고 또 이 아이템을 상점에 가서 팔면 7,500골드를 받을 수 있습니다. 그리고 음악을 마음대로 바꾸는 방법은 사라군 왕국의 성 안에 있는 방에서 테이블 밑에 감추어져 있는 오르골을 찾으면 음악을 마음대로 바꿀 수 있습니다.

이택한/

훈장님의 애완동물 200점

손경식/

**Q** 안녕하세요? 겜훈장님. 추운 겨울 옆구리는 썰렁하지 않으신지... 제가 이렇게 펜을 들게 된 이유는 플레이 스테이션용 게임인 '해저 대전쟁' 때문입니다. 게임은 무척 재미있는데 난이도가 너무 어려워 게임을 쉽게 진행하기가 어렵습니다. 이 게임에 대한 비법이 있다면 알려주시기 바랍니다.

**A** '해저 대전쟁'에서는 여러가지 비법들이 있습니다. 첫째로는 게임의 속도를 마음대로 조절할 수 있는 방법입니다. 이 방법은 일단 게임 도중 포즈를 걸고 L2버튼과 동시에 세모 버튼을 누르면서 포즈를 풀면 스피드가 올라가게 됩니다. 이와 반대로 스피드를 떨어뜨리는 방법은 위와 같은 방법으로 포즈를 걸고 R2버튼과 동시에 세모 버튼을 누르면서 포즈를 풀면 스피드가 다시 느려집니다.

두번째로 컨티뉴를 계속할 수 있는 방법입니다. 일단 컨티뉴 화면에서 컨티뉴 회수가 0이 되면 선택 버튼과 세모 버튼을 누르면서 스타트 버튼을 누릅니다. 그러면 컨티뉴 회수가 다시 늘어나 게임을 계속 플레이할 수 있습니다. 이 방법은 게임 도중 몇번이라도 가능합니다.

마지막으로 스테이지를 마음대로 선택할 수 있는 방법입니다. 이 방법은 타이틀 화면에서 스타트에 커서를 맞추고 좌, 상의 커맨드를 입력하면서 선택 버튼과 동그라미 버튼을 눌러줍니다. 이것이 성공하게 되면 화면에 스테이지 수가 표시되며 이때 왼쪽 또는 오른쪽으로 움직여 스테이지를 선택한 뒤 스타트 버튼을 눌러주면 이에 해당되는 스테이지에서 게임을 즐길 수 있습니다.

김상민/

**Q** 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 슈퍼컴보이용 대작 RPG 게임인 드래곤 퀘스트6를 즐기는 유저입니다. 게임을 하다보면 레벨이 너무 낮아 자주 파티가 전멸하는 사례가 생깁니다. 매번 전멸 당할때마다 돈을 써야 하므로 너무 아깝기도 하고... 전멸 당한 파티를 공짜로 살리는 방법은 없을까요?

**A** 파티가 전멸한 때는 교회와 자오랄을 사용하는 방법이 있습니다. 하지만 이 방법을 사용하면 너무 시간도 많이 빼앗길 뿐만 아니라 돈도 많이 소모됩니다. 일단 전멸 상태가 된 지점에서 겐드 마을의 장로를 찾아가면 무료로 파티의 전원을 살려주게 됩니다.

조범준/

일하는 겜훈장 200점

김대식/

**Q** 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 화이널 환타지6를 두번째 즐기고 있는 학생입니다. 전엔 처음 카이엔을 만나 제국군 진지를 통과해서 마열차까지 가면 카이엔의 필살검 숫자가 4개까지 되어 있었는데, 지금 다시 플레이해 보니 3까지 밖에 되어 있지 않습니다. 그러니 게임을 진행하기도 어렵고 레벨을 아무리 올려도 변하질 않습니다. 어떻게 해야 4로 만들 수 있습니까?

**A** 카이엔의 필살검은 마지막 기술을 제외하고는 전부 레벨 업에 의해서 얻게 되어 있습니다. 레벨을 많이 올리셨다고는 하는 데 조금 더 올려 보시는 것이 어떨지요. 그리고 마지막 기술은 카이엔의 성에서 일어나는 꿈의 이벤트에서 얻을 수 있습니다.

최기웅/

**Q** 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 SFC용 롤플레잉 게임인 「브레스 오브 화이어 2」를 즐기고 있는 독자입니다. 이 게임을 구입하고 난뒤 한달만에 모두 엔딩을 보고 너무 재미있어 또 다시 처음부터 시작한답니다. 제가 질문할 점은 이 게임에서 숨겨진 캐릭터가 등장한다고 하는데 어디에서 숨겨진 캐릭터를 찾을 수 있을까요? 제발 알려주시기 바랍니다.

**A** 브레스 오브 화이터2에서 숨겨진 캐릭터란, 전작에서 주인공과 함께 싸웠던 대마도사 '디스'라는 캐릭터 입니다. 이 캐릭터는 우선 니나를 동료로 만든뒤에 도적의 무덤 동쪽에 있는 디스의 방으로 향합니다. 그후 모트 마을에 있는 마법사 학교의 2층 왼쪽에 있는 방으로 가서 학생들과 이야기를 하면 그중에 한 학생이 디스의 모습으로 변한 뒤에 동료가 될 것입니다.

김창민/

전문점 탐방

# 게임샵과 게임방의 잘된 만남!

멀티시티

좁은 게임샵 안에 왜 저렇게 많은 사람들이 모여 있는 걸까? 지나가다 우연히 투명 유리문 안에서 비춰지는 사람들의 그림자를 보고 호기심에 이끌려 문을 빼끔이 열어 보았다. 분명 밖에서 보기에는 컴퓨터 주변기기나 게임 소프트를 판매하는 평범한 게임샵이었는데 안에 들어와 보니 게임샵에 게임방의 기능이 절묘하게 조화를 이룬 색다른 복합 매장의 형태를 갖추고 있었다.

새턴, 플레이 스테이션에 대응되는 7대의 커다란 TV 모니터와 IBM 게임용 PC 4대가 갖추어져 아담한 게임방의 분위기를 연출하고 있었으며 또한 각종 게임 관련 주변기기도 다양하게 구비되어 있었다. 어떻게 생각하면 좁은 공간에 게임샵과 게임방이 함께 한다는 것이 왠지 양쪽 모두 시원치 않을 것 같은 느낌을 주기도 한다. 하지만 이곳은 이러한 우려를 완벽하게 커버해 두가지 기능 모두를 손색없이 발휘하고 있었다.

소프트를 구매하기 직전에 바로 테스트해 보고 구입할 수 있으니 소비자들에게 있어서는 더없이 편리한 아이디어 매장이 아닐 수 없다.

게임비는 비디오 게임과 IBM 게임 모두 30분에 1,000원이며, 회원에게는 50%로 혜택이 주어진다. 회원 가입비는 3만원으로 날짜 제한없이 언제든지 30시간동안 이용할 수 있다.

■ 연락처 : 서울시 영등포구 양평동 4가 145-1
■ 전 화 : 637-3443

전문점 탐방

# 저가주의를 선도하는 게임나라 좋은나라!

게임나라

아파트로 둘러싸인 일산 신도시에 정말 기가막히게 싼 게임샵이 있다는 소문에 시원한 가로수 길을 달려 게임나라에 도착했다. 그리고 만났다. 게임나라 왕국에 사는 착한 임금님을...

이곳에 찾아 오는 고객은 주로 무원 국민학교와 중학교 학생들로 방학을 하고나서부터는 학교가 아닌 이 게임나라에 출석을 하고 있다고 한다.

매장 안에 들어서서 챔돌이가 가장 먼저 물어 것은 정직한 가격에 대해서였다. 도대체 얼마나 싸길래 그렇게 소문이 자자한 것인지.

우선 게임 소프트 교환비는 4000~5000원으로 거의 다른 곳의 절반 정도의 가격이었으며 또 게임기는 일주일을 기준으로 새턴과 플레이스테이션은 CD 2장을 포함해 2만원이며 슈퍼컴보이는 팩 하나를 껴서 만원, 네오지오는 2만원. 또한 어떠한 거래든지 5회 때마다 한번씩 무료 교환의 혜택이 주어진다고 하니 과연 소문대로 게임나라 임금님은 날개 없는 천사였다.

그리고 마지막 비장의 카드! 그것은 다름아닌 매장안에 비치된 새턴과 네오지오였다. 고객 서비스 차원으로 마련된 이 게임기는 1시간에 500원이며 하루종일은 1000원이란다. 세상에 어떻게 이런일이...

혹시, 흙퍼서 장사하는 건 아닐까!

■ 연락처 : 경기도 고양시 행신동 702-11
■ 전 화 : (0344) 974-6504

10

10

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

# SNK가 밝히는 "64비트 하드웨어 발매 확실하다"

**작년 세가사와 크로스 라이센스 계약을 체결하고 SNK의 간판이라고할 만한 「아랑전설」과 「K.O.F」 양 시리즈에서 2개의 타이틀을 새턴으로 이식할 것을 결정하는 등의 뉴스가 전해졌다. 하지만 그 이후로 어떤 타이틀이 새턴으로 이식되고 네오지오로는 어떤 타이틀이 나오는가 그외에도 기대를 모으고 있는 네오지오 64비트 머신의 개발상황이나 서드파티의 움직임과 「용호의 권」 속편 등에 관한 정보는 아직 불분명하다.**

## SNK의 차세대 참여

우선 올해 가장 큰 관심사인 세가사와의 크로스 라이센스 계약 체결에 관해서는 현재 SNK에서 「아랑전설3」와 「K.O.F'95」 등 2개의 타이틀만 새턴으로 이식된다는 것 이외에는 아직 아무것도 결정되지 않았다. 상호 이식 타이틀도 이후의 리스트 업과 맞추어 계획을 세우기 때문에 아직은 밝혀진 부분은 없는 상태이다. 네오지오로 이식하고 싶은 타이틀이 있다면 현재 SNK로서도 고려중이겠지만 유저들을 폭넓은 여론을 수렴한 후 결정될 것이다. 그 중 가장 큰 희망이라면 세가의 인기 시리즈 「버철화이터」의 이식이라고 할 수 있는데 폴리곤 게임은 네오지오 하드로는 스펙적인 부분에서 맞지 않는 부분이 있기 때문에 불가능하다.

새턴으로 「아랑전설」이나 「K.O.F」 시리즈 등 인기 시리즈가 모두 이식될 리는 없을 것이다. SNK측이 세가사의 요청을 받아서 검토한 결과 이미 발표된 2개의 타이틀 정도가 이식될 것이라고 결정되었으며 그 외의 타이틀은 적당한 시기가 되면 추후에 다시 검토될 것이다. 현재로서는 「화이팅 바이퍼즈」 정도가 이식될 것이 검토중이다.

## 차세대 64비트기 개발상황은

작년부터 64비트 네오지오 신하드에 관한 소문이 돌기 시작했지만 상세한 공식 발표는 없었다. 그것이 ROM대응 방식인가 CD대응 방식인가 하는 문제와 기존의 하드에 외부접속이 가능한가 등의 문제가 가장 큰 관심거리이며 현재로서는 발표된 것이 아무것도 없지만 아뭏든 최초의 64비트 대응 소프트가 아케이드용으로 개발되고 있는 것은 확실하다. 코스트 적인 부분을 고려하여 결정되겠지만 ROM카세트와 CD의 두 종류로 발매될 수도 있을 것이다. 일설에 의하면 발매 시기는 여름 경이라는 소문이 있지만 불확실한 소문이기에 공식적인 이야기는 아니다.

새턴의 선전기와 플레이 스테이션의 사미에 공업 등과 같이 네오지오 게임이 타기종으로 계속 이식된다면 이후 서드파티의 동향도 관심거리가 될 수 있을 것이다. 이미 양사도 네오지오의 서드파티이지만 네오지오만 고집할 수는 없기 때문에 올해부터는 서드파티로 새로운 회사가 참여할 예정이다. 그 점에 관해서도 현 상황에서는 아무것도 공식발표된 것은 없지만 작년에 허드슨사와 타카라 사와 계약을 체결했다. 그 계약에 의해서 올해도 게임 소프트가 더욱 다양하게 발매될 전망이다.

## 라인 업의 향방은

신작 발매 예정 리스트에 있던 소프트가 갑자기 없어져 버린 것이 몇개 있는데 그것은 한마디로 말하자면 게임의 질적인 완성도 문제였다. 신작이라면 당연히 로케테스트 등을 하지 않고도 곧바로 시장에 투입될 수 있을까가 신중하게 검토된다. 지금까지의 흐름을 말하자면 로케테스트의 인컴이 실제의 매상고에 직결되는 경우가 많기 때문에 역시 그 결과가 생각대로 되지 않으면 곧 사라지게 된다. 결과적으로 오퍼레이터나 유저에게 나쁜 이미지를 줄 수는 없기 때문에 제작을 남발하는 것은 피하고 있는 것이다.



게임챔프 '96.3 DRAGON FORCE

# 기동전사 건담 0080 (WAR IN THE POCKET)

**너무나 비참하고도 처절한 끝을 맞이하는 「건담 0080」 6편을 보고 나면 비로소 이 작품이 왜 반전 영화로 불리워지는가를 알 수 있을 것이다. '보고 나면 죽어도 전쟁은 벌이고 싶지 않게 되는 작품'인 건담 0080. 여러분은 이 작품에 과연 몇 점을 주고 싶은가?**

## 제 5편 : 거짓말이라고 말해줘, 바니!

"건담은 어떻게 되었나?"
슈나이더는 고통을 참으면서 물었다

"미, 미사가 파괴했습니다" 거짓말을 하는 바니

"넌 거짓말이 서투르군"
바니의 품 속에서 숨을 거두는 슈나이더

"저것 봐! 어린애가!" "어머 세상에, 끔찍해라!"

피투성이가 된 어린이의 시체를 보고 전쟁의 무서움을 새삼 깨닫는 알프레드

"젊은이, 한시 바삐 탈출하게나. 크리스마스면 핵폭탄으로 여기가 날아가버려!"

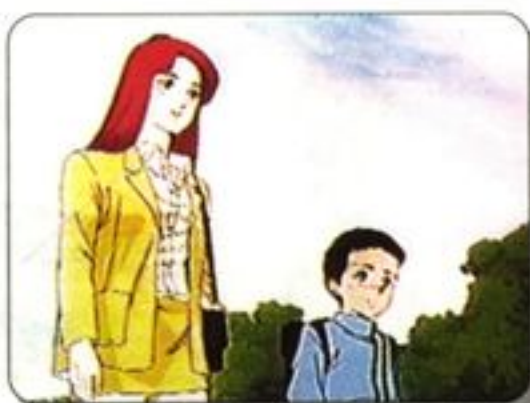
"나? 난 오래 살기도 했고, 이 곳이 마음에 들어서"
자신은 탈출하지 않겠다는 지온의 스파이

알프레드가 사 온 햄버거로 점심을 때우는 바니

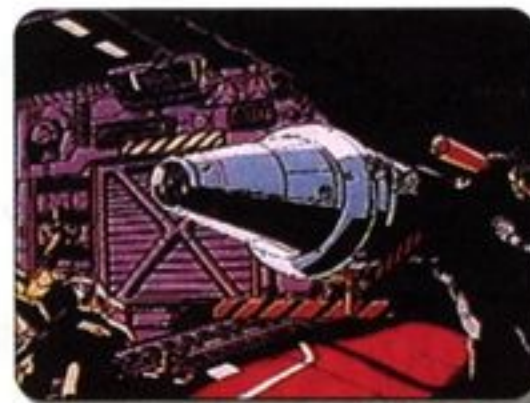
"핵폭탄으로 여기를 날린대. 너라도 탈출하렴"
놀라는 알프레드

"같이 건담을 해치우자고! 자크는 수리하면 되잖아! 바니 형은 에이스고" "몽땅 거짓말이었어! 난 겁쟁이에다 병아리 조종사라고!"

"그 때 네게 준 부대표식도 사실은 도청장치였어"
고백하는 바니

"경찰에 고발할거야!" "그러면 너도 공범이니까 사형당할걸?" 둘은 그렇게 헤어졌다

"누가 우리 동네를 없애려 한다고 할 때, 누나 같으면 어쩔거야?" "싸울거야" 크리스는 솔직하게 이야기한다

"누나는 안 무서워?" "무섭지. 그렇지만 도망가서 혼자가 된다면 그건 더 못 견딜 것 같애"

"프란체스카행 티켓 한 장" 바니는 선글라스로 변장하고 우주공항에 나갔다

핵탄두가 탑재된 미사일이 지온군의 군함에 실린다

"정말로 그걸 쓸 생각인가?" 핵무기로 무고한 민간인까지 죽인다는 것이 못내 마음에 걸리는 함장

"사령부의 지시에 반항할 셈인가? 이런 임무를 맡기는 것도 다 자네를 믿기 때문일세"

경찰에 고발하러 갔으나 경찰관은 알프레드의 말을 믿지 않는다

크리스를 닮은 빨강머리 아가씨가 전화에 대고 외친다. "날 사랑한다고 맹세하고선 "

"거짓말장이!" 그녀의 말에 바니는 자신이 이제까지 알프레드에게 한 거짓말들이 마음에 걸리기 시작했다

"엄마말야, 아빠랑 같이 살기로 했어" 핵무기가 다가오는데 별거를 청산한다는 말에 오히려 당황하는 알프레드

그 때 걸려온 바니의 전화. 바니는 다시 한 번 싸우겠다고 말한다 "고마와, 바니"

"녀석 " 바니의 웃음은 어딘지 허탈했다

## 제 6편 : 주머니 속의 전쟁

경찰에 압수당할뻔 했다가 되찾은 지온의 모빌슈츠용 무기

바니의 계획에 따라 '전투준비'를 하는 두 사람

바니의 기발한 작전에는 대형 풍선도 들어있었다

자동차로 산 속에 입수한 물품들을 설치하기 시작하는 바니와 알프레드

자크의 수리도 함께 진행되었다

자크의 수리가 끝나 기뻐하는 두 사람

수리된 자크의 손 위에 올라타고 마을을 내려다보는 알프레드

"혹시라도 내가 건담에게 져서 죽거든, 비디오 디스크를 보고 지시에 따르도록 해"

"형, 죽으면 안돼!" "괜찮아, 난 지지 않을 거야"

크리스마스로 콜로니 전체가 들떠있다. 크리스의 집 역시 크리스마스 분위기로 포근하다

"하나님, 이 콜로니를 구해주세요. 아멘"

비장한 각오로 자크의 조종석에 올라탄 바니 와이즈맨

"지온군의 전함이 격침되었는데, 거기에 핵폭탄이 실려있더라고" 아버지의 이야기에 놀라는 알프레드

건담과 싸울 필요가 없게 되었다! - 무턱대고 산을 향해 달려가는 알프레드

이미 바니의 자크는 건담을 꾀어내기 위해 시가지 근처까지 접근하고 있었다

이번에 싸우게 되면 얼마나 많은 사람들이 또 다치게 될까를 걱정하며 건담 NT-1을 기동시키는 크리스

전쟁기계 '건담 NT-1'의 카메라 아이에 불이 들어왔다

바니의 자크가 산 속에 들어감과 동시에 자욱한 연기가 퍼진다

연막 속에서 백병전 무기인 히트 호크를 준비하는 자크

산에 도착한 알프레드는 부풀어오르는 대형 풍선에 넘어지고

갑자기 나타난 풍선을 향해 개틀링 포를 쏘는 건담 NT-1

"풍선!" 당황하는 크리스

풍선과는 반대 방향에서 바니의 자크가 !

자크를 향해 발사된 총탄이 명중!

조종석의 바니는 큰 상처를 입는다

이번에는 자크의 반격 - 건담의 오른 팔과 조종석이 파괴된다

오른 팔에 부상을 입는 크리스

둘은 접근전 병기로 싸우지만

엉켜서 함께 뒹굴며 산비탈을 미끄러져 내려오는 두 모빌슈츠

"바니! 더 이상 싸우지 않아도 된단 말야!"

알프레드는 자크와 건담의 사이를 향해 달려가지만

건담의 빔 사벨이 자크의 조종석을 정확하게 꿰뚫었다

숨이 멎는 듯한 충격을 받는 알프레드

폭발을 일으키는 자크와 거기에 휘말려드는 건담

수십분이 지난 후, 연방군 병사는 넋을 잃고 앉아 있는 알프레드를 발견하였다

녹화된 테이프의 내용 - 그것은 자신이 죽었더라도 증거물을 가지고 경찰에 신고하여 콜로니를 구하라는 것이었다

개학하는 날 아침, 크리스는 지구로 이사간다며 말한다. "알프레드, 네 형인 바니에게도 안부 전해줘!"

이별의 키스를 하는 크리스. 이로써 바니와 크리스 모두가 알프레드의 곁을 떠나게 되었다

"이번 전쟁에서 우리는 너무나 많은 사람을 잃었습니다 "교장선생님의 연설에 흐느끼기 시작하는 알프레드

"울지 마, 다음에는 훨씬 멋지고 박력있는 전쟁이 벌어질거야" 남의 속도 모르고 남자친구들은 알프레드를 다독거린다

학교가 파괴된 교정에서 소년 알프레드는 하염없이 울고만 있었다

사랑하던 사람끼리의 원치않던 싸움이 벌어졌던 콜로니는 오늘도 무심하게 사람을 실은 채로 태양열 발전을 계속하고 있다

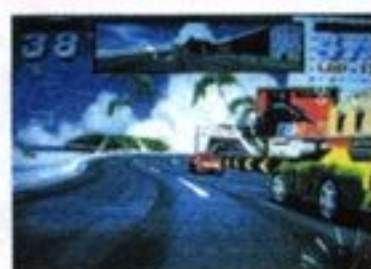
챔프 노트

# 리지 레이서의 역사

이미 레이싱 게임의 대명사가 되어 버린 「리지 레이서」. 하지만 그 1,2년 사이에는 많은 마이너 체인지판이나 속편이 등장했다. 챔프에서는 「리지 레이서」의 과거를 되돌아 본다.

## 1993년 10월 리지 레이서 (아케이드)

◀ 현실성 있는 조작성으로 만족할만한 플레이를 할 수 있던 사람은 많지 않았지만 잘하지 못한다해도 그 나름대로 즐길 수 있는 게임이었다. 더우기 이 게임 이전에는 타임어택만으로 열기를 느낄 수 있는 게임은 드문 상태였다.

## 1994년 6월 리지 레이서2 (아케이드)

◀ 코스의 레이아웃이나 시스템면에는 그다지 많은 변화가 있지는 않았지만 대전 시스템의 레이싱으로 재탄생된 「리지 레이서2」. 백미러가 탑재되어 대전모드에서 브로킹도 가능하도록 되어 있다.

## 1994년 12월 리지 레이서 (플레이 스테이션)

◀ 플레이 스테이션에서 오리지널로 등장해 커다란 관심을 불러 모았던 13번째 레이싱. 보통 바퀴벌레로 불리우는 '검은 차'가 키워드이다. 스피드감은 아케이드용보다 향상되었으며 화질면에서는 완벽하게 이식되었지만 백미러가 없는 것이 하나의 아쉬움이었다.

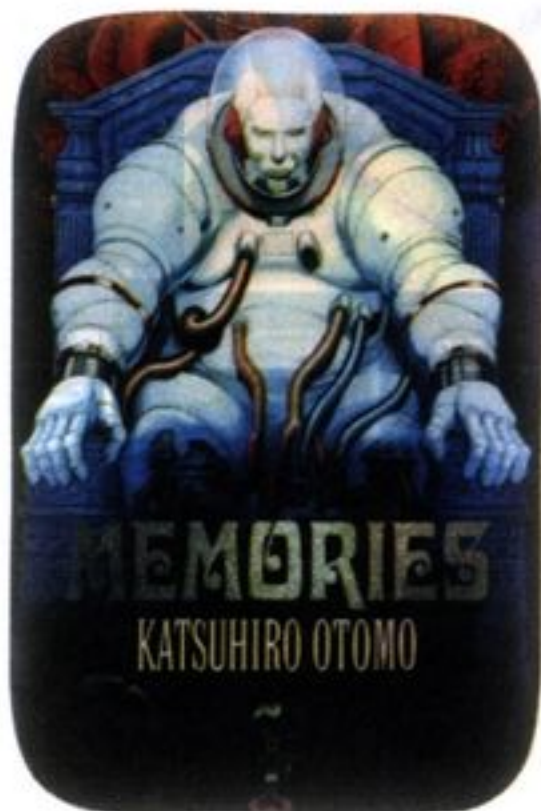
## 1995년 7월 리지 레이서 (아케이드)

◀ 리지 레이서2가 발매된지 약 1년후 나타난 아케이드용 「리지 레이서」는 코스가 새로워졌으며 머신 모델링에서 거동까지 재조정되었다. CG 보드는 처음의 리지와 같은 시스템22이지만 표현력에 있어서는 대폭적으로 향상되었다.

그리고 1995년 12월 리지 레이서 레볼루션 (플레이 스테이션)

# 국외뉴스

## 전문가들의 주목을 받고 있는 「메모리즈」

오토모의 원작만화 3편을 애니메이션화시킨 옴니버스작품 「메모리즈」는 원작자의 사이버 펑크적인 감각을 상당히 잘 살려냈다는 평가를 받으며 수준있는 애니메이션 팬들의 주목을 끌고 있다.

오토모 카츠히로 원작의 애니메이션 「메모리즈」

「그녀의 추억」은 추억의 세계에 스스로를 가두어 놓고 사는 여인의 이야기

「대포의 마을」은 끝없이 전쟁이 계속되고 있는 마을을 배경으로 하고 있다

「그녀의 추억」에 나오는 살인인형. 이 작품은 SF 호러물이다

「최취병기」는 제약회사 연구원이 감기약 대신 인간을 화학병기로 만드는 약을 먹고 벌어지는 해프닝을 그린 블랙 코미디

「대포의 마을」과 「그녀의 추억」, 「최취병기」 등 3편은 각각 난해한 듯하면서도 암울한 미래상을 전달하는 메세지성을 가지고 있다.

「메모리즈」는 내용면에서는 수입에 별 문제가 없을 듯 하지만, 오히려 상업성이 없어서 수입하려는 업자가 국내에는 좀처럼 나타나기 어려울 듯.

## 건담 제 08 MS소대 - 자세한 정보

지난 1월 25일 발매된 「기동전사 건담 제 08 MS소대」는 제 1화와 제 2화를 함께 수록하고 있다. 이것은 예전에 큰 인기를 끌었던 「기동전사 건담 0083」때부터 시작된 마케팅 수법으로 앞으로 반다이 비쥬얼을 통해 나오는 건담 시리즈물에 적용될 듯하다.

1화에서는 신참인 시로 아마다 소위가 첫 임무를 띠고서 우주식민지 사이드 2로부터 지구를 향해 떠나는 도중에 자크와 전투 중인 짐과 우연히 만나게 된다. 고전을 면치 못하고 있는 짐을 구출하기 위해 시로는 무모하게도 볼을 타고 출격하는데, 여기서 시로는 지온의

「건담 제 08 MS소대」 1화의 영상

「건담 제 08 MS소대」 2화에서는 지구상에서의 전투가 그려진다

「건담 제 08 MS소대」는 1년 전쟁을 무대로 한 작품

테스트 파일럿인 아이나 사하린과 처음으로 접촉하게 된다. 사하린은 앞으로도 계속 등장하게 될 중요한 인물.

2화에서는 개성이 강렬한 제 08 MS소대원들과 시로가 만나게 된다. 그리고 정글로 잠입한 자크를 맞이하여 싸우기 위해 시로는 건담에 탑승하여 처음으로 지구상에서의 전투를 경험하게 된다. 무중력 공간이었던 우주와는 달리 중력이 존재하는 지표면에서의 전투는 주인공에게 어떤 영향을 주며, 그것이 어떻게 그려질는지가 기대된다.

## 비디오로 출시된 「귀를 기울이면」

청초한 소년과 소녀의 사랑이야기를 그린 「귀를 기울이면」

미야자키 하야오가 후배 감독을 양성하기 위해 콘도우 감독을 전면에 내세우고 자신은 연출만을 맡은 「귀를 기울이면」(스튜디오 지브리)이 95년 극장에서 개봉되어 인기를 얻은 후, 1월에 비디오 및 LD로 발매되었다.

바이올린을 만드는 직공이 되겠다는 꿈을 가진 소년과 그를 우연히 알게되어 사랑의 감정을 서서히 싹틔우는 소녀의 이야기를 아름답게 서정적으로 그려낸 이 작품은 95년 일본영화에서 흥행 상위권에 올랐었다.

## 미국의 배트맨이 일본에도 등장!

한국에서도 방영했던 「배트맨」이 일본에 진출!

한국의 세영동화에서 동화작업을 맡았던 미국의 TV 애니메이션 시리즈 「배트맨」이 일본에도 등장. 「BATMAN - MASK OF FANTOM」이라는 제목으로 일본에 등장한 이 작품은 그러나 TV가 아닌 비디오를 매체로 삼았다. 미국 애니메이션은 일부 계층으로부터만 호응을 받고 있다는 일본 애니메이션계의 사정을 반증하는 듯한 판매 정책이다.

## 「침묵의 함대」 애니메이션으로 등장

미국 중심의 세계를 상대로 도전하는 일본 자위대 잠수 함장 카이에다

일본인들의 반미감정을 노골적으로 드러낸 카와구치 카이지의 만화 「침묵의 함대」가 애니메이션화 되었다.

만화팬에서부터 샐러리맨, 심지어는 정치가들까지도 '국제정세를 이해하는 데에 좋은 참고서'라고 불리워지며 폭넓게 읽혀지고 있는 이 작품은 일본의 국회에서까지도 의원의 발언 중에 그 내용이 거론될 정도로 화제작이 되어있다. 이렇게까지 널리 알려진 이상 애니메이션으로 만들어지지 않으면 그것이 장삿속이 밝은 일본 애니메이션계에서는 오히려 이상하게 받아들여질 정도라 하겠다.

디젤 잠수함 '타츠나미'로 카이에다를 추적하는 타니마치

영화 「크림슨 타이드」를 연상시키는 잠수함의 액션이 눈에 띈다

핵 잠수함 한 척으로 표면화되는 미국과 일본의 갈등, 그리고 전세계 국가들 사이의 알력과 은밀하게 진행되는 권력다툼을 그리는 이 작품은 아직 잡지에 연재 중이며, 그 앞부분만이 애니메이션으로 만들어진 것이다.

# 국내뉴스

## 일본에서 소개된 「로보트 태권 V」

일본 잡지에 소개된 「로보트 태권 V」

일본의 애니메이션 전문지인 '아니메쥬' 96년 1월호에 한국 애니메이션계의 현재와 미래를 소개하는 기사가 나와 화제.

'그대는 태권 V를 알고 있는가?'라는 커다란 제목과 함께 2페이지에 걸쳐 한국 애니메이션이 지금까지 걸어온 역사를 간략하게 소개한 이 기사는 만화가 겸 프리랜서로 활동 중인 아사리 요시토오가 한국에 직접 취재를 와서 작성한 기사.

아사리 요시토오는 한국을 방문, 필자로부터 「아마게돈」과 「붉은 매」 등의 사진자료를 제공받고 이범선 씨로부터 한국 애니메이션 주요작품 연표를 제공받아 기사에 활용하였다. 글의 맨 뒤에 실린 '취재에 많은 협력을 해 주신 이범선, 박병호 두 분 및 현지의 애니메이션 팬들께 감사드립니다'라는 문구 때문에 당사자들에게 각종 연락이 쇄도하고 있는 실정.

## 어린이에게 실망을 준 「홍길동 95」

어린이들에게 실망을 주었던 홍길동 95의 장면들

'선착순 ○○○명에게 선물을 줍니다'라고 선전하였던 국산 애니메이션 영화 「홍길동 95」는 그러나 그 약속을 제대로 이행하지 않아 물의를 일으켰다.

PC통신망에서 '나는 선물을 받기 위해 1회가 상영되기 훨씬 전부터 기다렸는데 어린이가 아니라는 이유로 받지 못했다'는 내용의 고발이 게재되었는데, 그 후에는 일간지에 '선물을 아예 주지 않고 현장에서 판매만 하고 있었다'는 독자편지까지 실렸던 것. 이러한 불만들이 언론으로부터 애써 무시되었기 때문에 홍길동은 그대로 넘어갈 수 있었지만, 한국 애니메이션이라고 해서 언론이 무조건 감싸주는 일은 앞으로 있어서는 안될 것이다.

애니컬럼

# 호쾌한 액션과 어설픈 기획

## 「헝그리 베스트5」의 빛과 그늘

「애니세대」저자 박병호

「홍길동 95」 보다 먼저 개봉되었던 농구 애니메이션 「헝그리 베스트 5(파이브)」는 이제까지 국내에서 만들어졌던 그 어느 스포츠물보다도 뛰어난 작품이었다.

무엇보다도 연습장면과 경기장면에서 볼 수 있는 화려한 개인기는 "NBA 비디오를 수백번 보았던 이규형 감독이 만들어낸 작품(제작사의 이야기)"답다는 느낌을 주었다.

그러나 이렇게 호쾌한 액션에도 불구하고 「헝그리…」는 흥행에서 실패하고 말았다. 오히려 스토리의 앞뒤가 잘 맞지 않는 「홍길동 95」 쪽의 인기가 더 높았을 정도였다. 이렇게 된 데에는 어떤 이유가 있었을까?

영화가 흥행에서 실패하는 데에는

1 - 비슷한 성격의 다른 영화가 같은 시기에 상영되었거나

2 - 사회적으로 영화계 전체가 불황을 겪고 있거나

3 - 영화 자체의 수준이 낮았기 때문이다.

「헝그리… 」는 어느 쪽에 들어가는가 하면 아무래도 3번 쪽에 가깝다고 할 수 있겠다.

작품이 시작되고 나면 얼마 안가 쓸데없이 많이 나오는 특정 업체들의 선전에 눈이 찌푸려진다. 빌딩마다 모 음료회사의 제품광고가 붙어있고, 농구공에도 무조건 어느 상표가 붙어있으며, 농구화에서 T셔츠에 이르기까지 모두 A사의 마크가 달려있다. 아무리 이들 회사들이 스폰서였다고는 하지만 30분 남짓 지나고 나면 이런 장면이 나올 때마다 허탈한 웃음이 나올 정도이다.

만화책에서는 볼거리였던 다윗의 성장과 '천국훈련'이라는 기발한 발상의 훈련방식이 애니메이션에서는 거의 부각되지 못하고 있다는 점 역시 아쉬운 부분이다. 그리고 가장 치명적인 약점은 정성이 없는 듯한 캐릭터 디자인과 엉성한 기획이다. 등장인물, 특히 주인공들의 얼굴 생김새를 보면 어딘가 부족한 점이 있다는 느낌을 지울 수 없다. 미인이어야 할 여성 캐릭터 두 사람은 영화 속에서 눈매가 처져있거나 입술 모양이 부자연스러워 조물주의 실수로 탄생한 인간으로 보인다. 남자 주인공의 경우는 개성도 없고 그저 그런 디자인으로 되어 있다. 마치 원작만화를 정성없이 그렸던 허무영이 직접 디자인한 듯한 그런 수준의 디자인이었다.

엉성한 기획은 앞서 지적하였던 다윗의 성장과정이 빠지고 천국훈련의 내용소개가 부실하다는 점도 포함되어 있지만, 그보다도 더욱 커다란 기획상의 약점이 산재해 있다. 드라마란 갈등의 골이 깊게 파일수록 그것이 해소되었을 때 보는 사람이 느끼는 카타르시스의 크기도 커지는 법이다. 그런데 이 작품에서는 도대체 갈등다운 갈등이 보이지 않는다.

우선 주인공들이 한강대 농구부를 꺾어야 하는 강력한 동기가 부여되지 않았다. 시나리오 작가는 그 동기를 주인공과 한강대 농구부 주장이 여주인공을 놓고 삼각관계에 있다는 것에서 부여하려고 들었지만, 그 삼각관계의 조성 자체가 워낙 부자연스럽게 이루어져 갈등으로 보이지 않을 정도이다.

그 결과 주인공들의 농구팀이 한강대를 꺾고 나서도 도대체 감동이 느껴지지 않는다. 갈등이 해소되는 순간에도 관객은 아무 것도 느끼지 못한다 - 이는 누가 무어라고 말하여도 치명적인 기획상의 실수임이 틀림없다.

필자는 어느 영화전문지에 「홍길동 95」를 '드래곤볼판 홍길동'으로, 그리고 「헝그리 베스트 5(파이브)」를 '어설픈 NBA'로 평가한 바 있었다. 이 글을 여러분이 읽고 있을 때 쯤이면 「아마게돈」에 대한 대체적인 평가도 내려질 것이다.

이제까지 입수된 정보에 의하면 이것 역시 실망스러운 작품이 될 듯 하지만 그럼에도 불구하고 「아마게돈」만큼은 예상을 뛰어넘는 좋은 작품이 되기를 이 지면을 빌어서 기원한다.

스페셜 금단의 비법

# 드래곤 퀘스트 VI

지난호 공략된 「드래곤 퀘스트VI」 과연 그것만이 전부일까? 그것은 아니다. 이번호에서는 팬들의 요구에 의해서 드래곤 퀘스트만의 금단의 비법들을 모아 보았다. '앗!'하고 놀랄만한 비법부터 알만한 비법까지 모아놓은 원액추출 비법을 놓치지 말자.

## 비법1 언제나 찾아오는 스페셜 던전!

「드래곤 퀘스트VI」에도 전작과 마찬가지로 숨겨진 던전이 있는 것이 판명됐다. 더욱이 이 던전에는 마차를 포함하여 8인의 캐릭터가 전부 들어갈 수 있다. 하지만 출현하는 몬스터가 상당한 강적이기 때문에 레벨이 낮으면 순식간에 전멸되고 만다. 또한 던전의 도중에는 작은 마을도 있다. 그러나 이 던전에 들어가는 조건은 아직 알 수 없지만 엔딩을 본 사람이라면 들어갈 수 있을 것이다.

### 강적들이 속속 등장한다

어떤 적이라도 상당히 강하다. 방심은 금물
웬지 본적도 없는 적들까지 등장!
이대로라면 전멸을…

### 어디에서 본듯한 던전이…

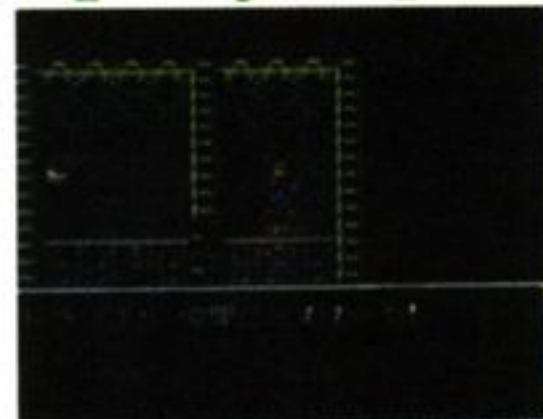
이 벽의 배치는 어디에서 본듯한 느낌이 드는데…
웬지 여기도… 마음 탓인가…

## 비법2 또 하나의 동료를 찾았다!

파티에 무수사가 없어도 드란고라는 이름의 드래곤을 동료로 맞이할 수 있다. 이 드래곤은 사실 이전에 케빈이 쓰러뜨린 놈으로 주인공에게 사건을 의뢰했던 왕국의 지하에 가면 주인공을 기다리고 있을 것이다. 드란고는 공격력과 수비력 양쪽 모두 상당히 뛰어난 동료이다. 때문에 동료로 만든다면 파티의 앞쪽에서 대활약을 해줄 것이다.

### 어느성의 감옥으로 가보자

이 성을 알고 있는 사람은 알고 있을 것이다

### 드란고가 동료로 된다

그리고 일정조건을 만족시키면 드란고가 동료가 된다

### 드란고가 익힐 수 있는 특기

- 화염의 숨결
- 빠르게 베기
- 마인 베기
- 뜨거운 불기둥
- 메탈 베기
- 자오리크
- 작열

## 비법3 램프의 마왕이 아군이 된다

숨겨진 던전에 등장하는 램프의 마왕을 동료로 만드는 방법이 발견됐다. 이녀석은 다양한 주문과 특기를 가지고 있으며 더욱이 공격과 수비 양쪽에 우수한 능력을 가지고 있다. 램프의 마왕을 동료로 할 수 있다면 드란고와 마찬가지로 파티의 전력을 높일 수 있다. 하지만 상당히 강하기 때문에 파티의 레벨을 높혀 놓지 않으면 동료로 만들 수 없다.

### 램프의 마왕을 쓰러뜨리자

이녀석들이 램프의 마왕. 상당히 강해 보인다

### 동료가 된다

전투에서 이기고 운이 좋으면 램프의 마왕이 동료가 된다

## 램프의 마왕이 익힐 수 있는 특기

- 화염의 숨결
- 바이킬트
- 스크루트
- 팔푼테
- 후바하
- 군대부르기
- 베호마즌
- 마호키테
- 순풍

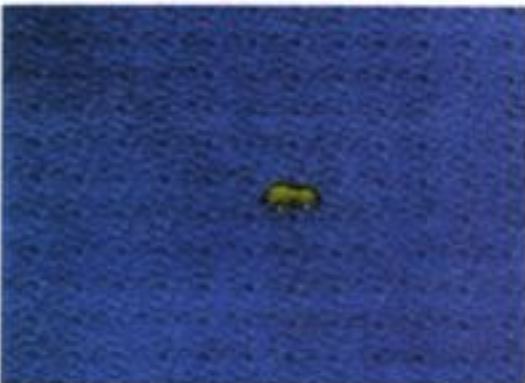
### 비법4 경험치는 시간문제다!

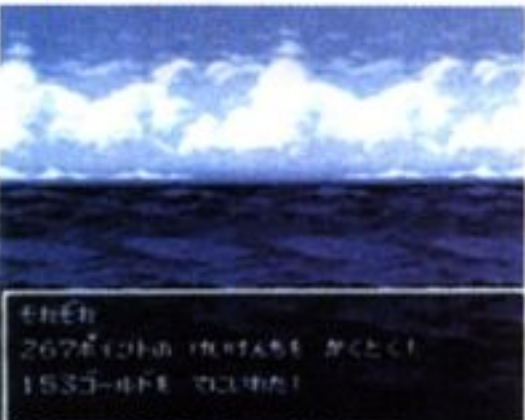
전투 중에 X버튼으로 결정이 가능한 것을 이용한 비법.

방법은 필드가 무한이 반복되는 바다 등에서 X버튼을 연타. 조작키의 왼쪽(또는 오른쪽)을 누르고 고정시키자. 그러면 자동적으로 전투가 시작된다. 물론 경험치도 손쉽게 얻을 수 있다.

**우선 바다로 나가자**

배나 움직이는 섬에서 지도의 북쪽이나 남쪽을 목표로 나아가자

**바다를 끝없이 향해**

조작키의 왼쪽을 고정시키면 언제까지나 끝없이 나아간다

**적을 이겼다!**

전투종료. 이후에는 계속해서 반복. 작전은 '생명을 소중히'가 좋다

**자고 있는 사이에 이렇게 강해진다!**

이 비법을 사용한 후 잠을 자거나, 밥을 먹은 후 레벨을 보면 이렇게 강해져 있을 것이다

### 비법5 슬로트 머신에도 비밀이 있다

산마리노와 론가데제오 마을 카지노에는 각각 6대의 슬로트 머신이 있다. 각 머신은 거는 금액과 그림의 조합, 확률 등이 다르기 때문에 어느 머신에서 할 것인지를 고민하는 사람도 많을 것이다. 그런 사람들을 위해서 여기서는 총 12대의 슬로트 머신에 대한 분석표를 공개하므로 참고로 삼아서 많은 코인을 모으기 바란다.

**슬로트 머신을**

12대의 슬로트 머신을 최대 배팅으로 플레이한다

**100번 도전!**

100번 플레이해서 각 머신의 확률을 조사

#### 산마리노 마을

표를 보면 알 수 있듯이 A와E 머신의 적중 확률은 낮지만 7이나 왕의 그림이 나오지 않은 적이 없기 때문에 일발역전을 노리는 도박가라면 권장할 만하다. 반대로 B나F 의 머신은 도박성은 낮지만 낮은 배율의 그림이 많아서 손해볼 확율이 적다

| | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 세븐 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 |
| 왕 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 |
| 공주 | 1번 | 0번 | 1번 | 1번 | 1번 | 0번 |
| 병대장 | 2번 | 0번 | 0번 | 3번 | 1번 | 0번 |
| 해적 | 2번 | 2번 | 1번 | 1번 | 0번 | 6번 |
| 버블 슬라임 | 0번 | 7번 | 7번 | 3번 | 0번 | 12번 |
| 슬라임 | 0번 | 16번 | 5번 | 5번 | 0번 | 17번 |
| 꽝 | 95번 | 75번 | 86번 | 87번 | 98번 | 67번 |

#### 론가데제오

B나F 머신은 산마리노의 A와E 머신과 똑같고 높은 배율의 리치가 걸리기 쉽다. 특히 F머신은 7의 리치가 많다는 특징이 있다. 또한 손쉽게 돈을 모으고 싶은 사람에게는 C와 E의 머신이 좋다. 슬라임과 버블 슬라임이 잔뜩 모여 있다

| | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 세븐 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 |
| 왕 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 |
| 공주 | 0번 | 1번 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 |
| 병대장 | 0번 | 1번 | 0번 | 0번 | 0번 | 0번 |
| 해적 | 1번 | 0번 | 2번 | 5번 | 3번 | 0번 |
| 버블 슬라임 | 3번 | 0번 | 14번 | 7번 | 9번 | 0번 |
| 슬라임 | 7번 | 0번 | 11번 | 3번 | 14번 | 0번 |
| 꽝 | 89번 | 98번 | 73번 | 85번 | 74번 | 100번 |

### 비법6 슬라임의 콤비 작전

한마리의 메탈 슬라임으로 두마리분의 경험치를 얻는 방법이 발견됐다. 이 비법은 메탈 슬라임이 소생주문을 사용하는 몬스터와 복수로 등장해야만 가능하다. 우선 이 조합으로 적이 등장했다면 집중적으로 메탈 슬라임을 쓰러뜨리자. 그러면 킹 슬라임이 자오리크를 사용하여 메탈 슬라임을 부활시킬 것이다. 그후에 메탈 슬라임을 다시 한번 쓰러뜨리면 메탈 슬라임을 두마리 쓰러뜨린 것과 동일한 경험치를 얻게 된다. 물론 3,4번도 상관없으며 그만큼의 경험치도 얻게 된다.

**메탈과 킹이다**

메탈 슬라임과 킹 슬라임의 조합이라면 OK!

**메탈을 쓰러뜨리자**

우선은 메탈 슬라임을 전력으로 쓰러뜨리자

### 우왓! 자오리크다

킹 슬라임이 자오리크를 사용해서 메탈 슬라임을 소생시킨다

### 엄앤만큼 경험치가 들어온다

이렇게 해서 적을 쓰러뜨리면 메탈 슬라임 2마리분의 경험치를 얻게 된다

## 비법7 하야부사의 검은 2회공격!?

「드래곤 퀘스트」시리즈에서 언제나 등장하는 하야부사의 검은 한번의 공격으로 적에게 2번의 타격을 입힐 수 있는 무기이다. 이 하야부사의 검을 장비한 상태에서 특기를 사용하면 종류에 따라서는 공격횟수가 변하기도 한다. 예를들어 하야부사 베기를 사용하면 적에게 4번 타격을 입히게 된다. 그러나 마인베기는 한번밖에 공격이 되질 않는다.

### 하야부사 검을

하야부사의 검을 손에 넣었다면 즉시 장비하도록 하자

### 적을 공격하자

검의 효과를 시험해 보자

### 적을 2회 공격한다

하야부사의 검을 장비한 상태에서는 적에게 2회 타격을 입힐 수 있다

## 하야부사의 검을 장비한 상태에서 특기를 사용하면

### 하야부사 베기는 4번

검을 장비한 상태에서 하야부사 베기를 사용하면 합계 4번의 공격을 할 수 있다

### 메탈 베기는 2번

메탈계의 슬라임에게 강력한 위력을 발휘하는 메탈 베기를 사용해 보면 하야부사 검의 위력에 의해서 2번 공격을 하게 된다

### 화염 베기는 1번

화염베기와 마인베기, 요란한 검 등은 하야부사의 검을 장비하고 있어도 1번밖에 공격이 되질 않는다

## 비법8 마호칸타로 MP를 모으는 방법

지상을 돌아다니고 있어도, 던전을 돌아다니고 있어도 가급적 MP를 절약하고 싶다!라는 사람이 많을 것이다. 그러한 사람들에게 MP를 모을 수 있는 비법을 공개하겠다.

마호토라를 사용하는 몬스터가 나타난다면 마호칸타를 사용해 보자. 운좋게 적 몬스터가 마호토라를 사용한다면 이쪽이 사용한 마호칸타의 효과에 의해서 마호토라 되돌리기가 성공해서 몬스터에게 MP를 빼앗을 수 있다. 마호토라는 베호마 슬라임이나 미믹이 자주 사용하므로 이러한 적들과 만난다면 주저말고 사용해 보도록 하자.

### 마호칸타를 사용하자

마법사가 사용할 수 있는 마호칸타로 적 몬스터가 마호토라를 사용하는 것을 기다리자

### 주문의 효과 발휘!

마호칸타가 작열했다. 베호마 슬라임의 MP는 이미 우리의 것

### MP를 얻을 수 있다

MP를 12나 빼앗았다. 마호칸타의 소비 MP는 4이므로 8의 이익이 생겼다

## 비법9 포커에서 코인은 6장을 거는 것이 좋다!?

포커는 높은 조합을 완성시키는 것보다도 더블 업을 맞추는 것이 당연히 배당이 높다. 그러나 그 이상 더블 업하는 것은 불가능하게 된다. 때문에 포커에 코인을 10장 걸어서 플레이하는 것보다도 사진처럼 6장을 거는 것이 훨씬 이익이 된다. 포커에 흥미가 있는 사람이라면 반드시 외워두자.

### 포커의 배팅 장수를



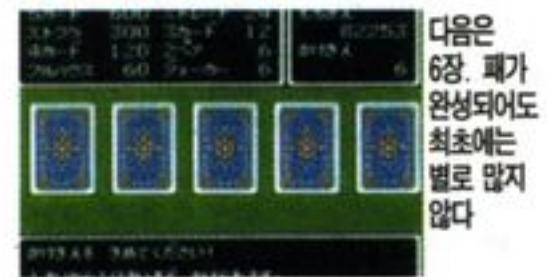
포커에서 효율좋게 코인을 모으기 위해서는 몇장을 걸어야 좋을까?

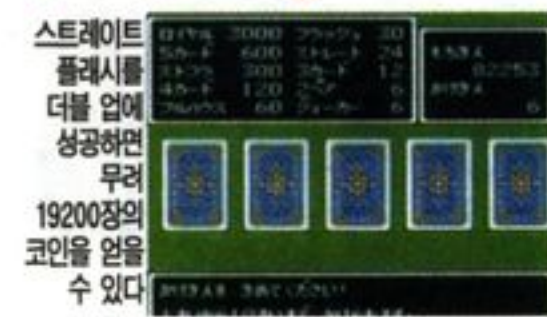
### 10장 걸었다면

처음에는 10장을 걸었을 때를 설명하겠다

### 12800장을 받는다!

4장의 카드로 더블 업을 5번 성공하면 12800장을 얻게 된다

### 6장 걸었다면

다음은 6장. 패가 완성되어도 최초에는 별로 많지 않다

### 무려 19200장

스트레이트 플래시를 더블 업에 성공하면 무려 19200장의 코인을 얻을 수 있다

## 전설의 방패를 만들자?

오샤레나카지야에서 '오거실드'를 단련하자. 그러면 방어력이 65가 되며 더우기 눈보라 데미지를 경감하는 방어효과도 얻을 수 있다. 또 이 단련한 방패를 인패스로 조사하면 전설의 방패를 조사할 때와 같은 메시지가 나온다.

현격하게 파워 업한데다가 조사하면 이런 메시지가 나타난다

## 아니! 성에서 캐릭터가 실종됐다

성 안에 있을 때에 파티 내의 캐릭터가 자동적으로 없어져 버리는 기술.

우선 루이다의 가게에 가서 핫산을 파티에서 떼내어 맡긴다. 다음에 파티를 4인 편성으로 해서 위 세계 레이독 성으로 가자. 여기서 성 안에 들어가면 웬일인지 파티의 마지막에 있는 캐릭터가 갑자기 없어져 버린다. 이후 필드화면으로 나와 마차 안을 조사하면 성에서 없어졌던 캐릭터가 다시 돌아와 있다.

캐릭터가 없어진 뒤 필드화면으로 나와 마차 안을 조사하니 어느틈엔가 마차 안으로 되돌아 와 있다

마지막에 있던 캐릭터가 어딘가로 증발한다

## 마차가 이렇게 하늘을 날다니

우선 마차가 날 수 있게 될때까지 게임을 진행시킨다. 그리고 마을과 던전에서 필드화면으로 나온 뒤 곧 마차를 하늘로 날게하자. 이때 X버튼을 연타하면 말 위에 마차가 포개진 상태로 하늘을 날아간다.

● 마차가 말 위를 덮은 것같은 상태로 하늘 높이 날아간다

## 갑자기 섬과 배가 사라진다

우선 마차가 날 수 있게 한다. 그리고 위 세계에 있을 때 하늘을 나는 침대가 있는 곳으로 마차를 날게 하자. 그러면 섬과 침대가 사라진다. 또 아래 세계에서도 배가 있는 곳에서 동일하게 하면 배가 사라져 버린다.

옆에 있던 침대가 사라졌다! 동일하게 해서 배를 사라지게 할 수도 있다

## '잠'으로 데미지를 막을 수 있다?

우선 파티의 누군가가 노는 사람의 특기인 '잠'을 기억할 때까지 레벨을 올린다. 다음에 독의 늪으로 가서 그 캐릭터에게 '잠'을 사용하게 하여 재우자. 그러면 캐릭터가 자고 있는 동안은 독의 늪을 걸어도 HP가 줄어들지 않는다.

'잠'을 사용해서 자고 있는 캐릭터는 독의 늪을 걸어도 데미지를 받지 않는다

## 빨리 잠에서 깨어날 수 있는 비법

노는 사람의 특기인 '잠'을 사용하면 사용한 캐릭터가 잠시동안 잠이 들어버리고 좀처럼 일어나지 않는다. 그때 마을에 들어가서 화면을 바꿔보자. 그러면 곧 잠이 깨며 HP와 MP도 조금 회복한다.

마을 안에 들어가면 곧 잠이 깬다. HP와 MP도 조금 회복한다

## 무적 슬라임 탄생!!

동료로 한 몬스터 중 슬라임계의 몬스터를 무적이 되도록 할 수 있는 비법이 있다. 우선 슬라임이나 호이미슬라임 등 슬라임계 몬스터를 동료로 만들자. 그런 다음 슬라임 격투장에서 시합에 참가해 어떤 랭크라도 상관없으니 우승해 두자. 그 다음 게임을 진행해 어떤 장소에 갔을 때 전원의 HP가 1이 되면 준비완료. 그 상태에서 슬라임 격투장에 가서 우승했던 그 랭크에서 HP가 1인 슬라임계의 몬스터를 참가시키자. 그러면 손쉬운 전투가 되어 최대 HP가 감소되므로 HP가 1에서 0이 되어 버린다. 그런 상태에서는 어떤 데미지를 받아도 전투불능이 되지 않고 간단히 우승할 수 있다. 더우기 그런 다음 밖에 나가면 HP는 0인 채로 있으며 항상 무적의 상태로 적과 전투할 수 있다. 더우기 회복마법이나 아이템을 사용해 HP가 1이 되거나 이벤트를 진행해 HP가 통상치로 되돌아가면 무적상태가 해제된다.

HP와 MP가 제로가 되어도 전투불능이 되지 않고 무적상태가 된다

## 이름을 바꾸자

주인공이나 동료들의 이름을 자유롭게 변경할 수 있는 비밀 장소가 있다.

이 장소에 가기 위해서는 우선 게임을 진행해 배가 어느 마을 근처에서 바다 속으로 가라앉게 두자. 그러면 이름의 신을 모셔둔 신전을 발견하게 된다. 더욱이 이 신전에 들어가 그 안에 있는 신관에게 말을 걸면 캐릭터의 이름을 자유롭게 변경할 수 있게 된다. 또 주인공이나 동료 캐릭터 외에도 동료로 한 몬스터나 도구를 넣을 수 있는 보자기의 이름도 바꿀 수 있다.

또 이 신전에서 이름을 변경할 때에 '아아아아'와 같이 같은 문자를 반복하거나 '엉덩이' 등과 같이 장난끼있는 이름을 입력하면 신관이 심하게 화를 낼 것이다. 그런데도 계속 이상한 이름을 입력하면 엄청나게 무서운 일이 발생한다.

신관에게 말을 걸면 좋아하는 이름으로 변경할 수 있게 된다

## 공짜로 부활?

전투불능의 캐릭터를 교회로 가게하지 않고 공짜로 부활할 수 있게 하려면 우선 파티 중에 누군가가 전투불능이 되고 난 후에 젠트 마을에 가자. 그리고 그 마을의 장로에게 말을 걸자. 그러면 말을 하기 전에 기합을 넣어 전투불능이 된 캐릭터를 모두 회생시켜 준다. 평상시 파티가 전멸했을 때에도 교회에서 한사람 한사람 부활시키지 않아도 이 방법을 사용하면 한번에 끝낼 수 있으며 돈도 들지 않는다

장로에게 말을 걸면 기합을 넣어 전투불능인 동료들을 부활시켜 준다. 하지만 마차 안의 동료는 회복되지 않는다

## 꿈의 슬라임 월드

슬라임 격투장 안에는 단지 슬라임만이 들어갈 수 있는 비밀 장소가 있는데 그곳에 가기 위해서는 우선 슬라임계의 몬스터를 동료로 해두자. 그 다음 필드화면에서 동료로 한 슬라임계의 캐릭터만을 마차 밖으로 보내고 그 이외의 캐릭터는 마차 안에 대기시키자. 그 다음 슬라임계의 캐릭터만 슬라임 격투장에 들여 보내자. 여기 격투장 지하로 내려가면 오른쪽 위에 시합에 출격할 때 사용하는 슬라임들의 입구가 있다. 평상시에는 파티에 인간 캐릭터가 합쳐지면 이 입구로 들어갈 수 없지만 파티가 모두 슬라임만 있다면 들어갈 수 있다. 또한 입구 안쪽에 있는 선수 대기소에는 심통맞은 슬라임이나 지기 싫어하는 슬라임 등 다양한 슬라임들과 이야기할 수 있다. 그 이외도 슬라임 챔피온의 집이나 HP, MP를 회복해 주는 교회 등에 갈 수가 있다.

격투장 안에는 슬라임 모양을 한 입구가 있다

# 소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
國 : 국산 개발 게임
★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

## '96년 2월 발매 소프트

| 기종 | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| SFC | 2/ 2 | 별의 커비 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| SFC | 2/ 2 | 미소녀전사 세라문 슈퍼S | 엔젤 | 10,800엔 |
| SFC | 2/ 2 | 점핑 더비 | 나그자트 | 9,800엔 |
| SFC | 2/ 2 | 레니스 II | 아스믹 | 11,400엔 |
| SFC | 2/ 9 | 두근두근 메모리얼 | 코나미 | 9,980엔 |
| SFC | ★ 2/ 9 | 바하무트 라군 | 스퀘어 | 11,400엔 |
| SFC | 2/23 | 크리스퀑크 | 비지트 | 9,300엔 |
| SFC | ★ 2/23 | 프론트미션 건해저드 | 스퀘어 | 11,400엔 |
| SFC | 2/23 | G.O.D | 이매지니어 | 11,400엔 |
| SFC | 2/23 | 미소녀 레슬러 열전 | KSS | 12,800엔 |
| SFC | 2/23 | 배틀테크 3050 | 아스크 강담사 | 9,800엔 |
| PS | 2/ 9 | 프라이비트콜렉션 -폴리스너츠- | 코나미 | 2,980엔 |
| PS | 2/23 | 어론 인 더 다크2 | 일렉트로닉 아츠 | 5,800엔 |
| PS | 2/23 | 3D 레밍스 | 소니 | 미 정 |
| PS | 2/23 | 승룡 삼국연의 | 이매지니어 | 7,800엔 |
| PS | 2/23 | PGA 투어 | 일렉트로닉 아츠 | 5,800엔 |
| PS | 2/23 | 아메리카 횡단 울트라 퀴즈 | 빅터 | 6,800엔 |
| PS | 2/하순 | 로드런너 리전드 리턴즈 | 파트라 | 5,800엔 |
| PS | 2/예정 | 슬램 드래곤 | 자레코 | 5,800엔 |
| PS | 2/예정 | 각명관 | 테크모 | 6,800엔 |
| PS | 2/예정 | 하이퍼 크레이지 클레이머 | 일본물산 | 5,800엔 |
| PS | 2/예정 | 월드컵 골프 | 코코너츠 저팬 | 5,800엔 |
| SS | 2/ 2 | 닌쿠 | 세가 | 5,800엔 |
| SS | 2/23 | 어론 인 더 다크2 | 일렉트로닉 아츠 | 5,800엔 |
| SS | 2/23 | J리그 프로사커 클럽 | 세가 | 6,800엔 |
| SS | 2/23 | 하이퍼 3D대전 배틀 게보카즈 | 리버힐 소프트 | 5,800엔 |
| SS | 2/23 | 시바스 파워 | 빅터 | 6,800엔 |
| SS | 2/23 | 제독의 결단 | 코에이 | 10,800엔 |
| SS | 2/하순 | 로드런너 리전드 리턴즈 | 파트라 | 5,800엔 |
| SS | 2/예정 | 타워 | 오픈북 | 6,800엔 |
| SS | 2/예정 | 페다 리메이크 | 야노만 | 6,300엔 |
| SS | 2/예정 | 뱀파이어 헌터 | 캡콤 | 6,800엔 |
| NEOGEO CD | 2/23 | 리얼 바우트 아랑전설 | SNK | 8,800엔 |
| CD 얼리티보이 | 2/예정 | 쉐도우 렌 | 컴파일 | 7,800엔 |

## '96년 3월 발매 소프트

| 기종 | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| SFC | 3/ 1 | 둠 | 이매지니어 | 12,800엔 |
| SFC | 3/ 1 | 카오스 시드 | 타이토 | 9,980엔 |
| SFC | ★ 3/ 9 | 슈퍼마리오 RPG | 닌텐도 | 7,500엔 |
| SFC | 3/22 | 도레미 환타지 미롱의 두근두근 대모험 | 허드슨 | 9,800엔 |
| SFC | 3/ 예정 | 목장 이야기 | 팩 인 비디오 | 미 정 |
| SFC | 3/ 예정 | 실황 파워풀 프로야구3 | 코나미 | 9,980엔 |
| SFC | 3/ 예정 | 슈퍼로보트대전 외전 | 반프레스토 | 9,800엔 |
| SFC | 3/ 예정 | NFL 쿼터백 클럽 '96 | 어클레임 저팬 | 11,800엔 |
| SFC | 3/ 예정 | 드래곤 볼 Z 하이퍼 디멘전 | 반다이 | 10,900엔 |
| SFC | ★ 3/ 예정 | 아루남의 송곳니 | 라이트스탭 | 11,800엔 |
| SFC | 3/ 예정 | 레볼루션X | 어클레임 저팬 | 11,800엔 |
| SFC | 3/ 예정 | 에너지 브레이커 | 타이토 | 9,980엔 |
| SFC | 3/ 예정 | 마스크 | 동보 | 9,800엔 |
| SFC | 3/ 예정 | 기동전사 건담 | 반다이 | 11,800엔 |
| SFC | 3/ 예정 | 베스트 샷 프로골프 | 아스키 | 12,800엔 |
| SFC | 3/ 예정 | '96전국고교사커 선수권 | 마호우 | 9,980엔 |
| PS | 3/ 1 | 졸업R | 반다이 | 5,800엔 |
| PS | 3/ 22 | 로드 레쉬 | E.A.빅터 | 5,800엔 |
| PS | 3/ 29 | J리그 버철스타디움'96 | 일렉트로닉 아츠 | 5,800엔 |
| PS | 3/예정 | 데프콘5 | 멀티 소프트 | 5,800엔 |
| PS | 3/예정 | 테라입지전 II | 코에이 | 7,800엔 |
| PS | 3/예정 | 미소녀 전사 세라문 슈퍼S | 엔젤 | 5,800엔 |
| PS | ★ 3/예정 | 철권2 | 남코 | 미 정 |
| PS | 3/예정 | 울프 팡 | 엑싱 엔터테인먼트 | 5,800엔 |
| PS | 3/예정 | 캡틴 츠바사 | 반다이 | 6,800엔 |
| PS | 3/예정 | 노바스톰 | 빅터 엔터테인먼트 | 미 정 |
| PS | 3/예정 | 퍼즐 버블 2 | 타이토 | 미 정 |
| SS | 3/ 1 | 버철화이터 CG포트레이트 시리즈(카게) | 세가 | 1,280엔 |
| SS | 3/ 1 | 버철화이터 CG포트레이트 시리즈(제프리) | 세가 | 1,280엔 |
| SS | 3/15 | 타이탄 워즈 | BMG | 5,800엔 |
| SS | 3/예정 | 데프콘 5 | 멀티 소프트 | 5,800엔 |
| SS | 3/예정 | 피파사커 '96 | 일렉트로닉 아츠 | 5,800엔 |
| SS | 3/예정 | 레볼루션X | 어클레임 저팬 | 5,800엔 |
| SS | 3/예정 | 모탈 컴배트2 | 어클레임 저팬 | 미 정 |
| SS | 3/예정 | NFL쿼터백 클럽 '96 | 어클레임 저팬 | 5,800엔 |
| SS | 3/예정 | 객스 | BMG | 5,800엔 |
| SS | 3/예정 | 신세기 에반게리온 | 세가 | 미 정 |
| SS | 3/예정 | 팬저 드래군 츠바이 | 세가 | 미 정 |
| SS | 3/예정 | 월드 어드밴스드 대전략 작전화일 | 세가 | 미 정 |
| SS | ★ 3/예정 | 킹 오브 화이터즈 '95 | SNK | 미 정 |
| SS | 3/예정 | 드래곤 포스 | 세가 | 미 정 |
| SS | 3/예정 | 슬램 드래곤 | 자레코 | 5,800엔 |
| NEO GEO | 3/예정 | 신황권 | 자울스 | 미 정 |

## '96년 4월 발매 소프트

| 기종 | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| SFC | 4/ 1 | 몬스타니아 | 팩 인 비디오 | 미 정 |
| SFC | 4/ 4 | J리그 익사이트 스테이지'96 | 에폭사 | 9,980엔 |
| PS | 4/ 26 | 판도라 프로젝트 | 팀백 하우스 | 5,800엔 |
| PS | 4/예정 | 노부나가 질풍기 | BBS | 미 정 |
| PS | 4/예정 | 크리쳐 쇼크 | 빅터 엔터테인먼트 | 미 정 |
| PS | 4/예정 | 버철 비룡의 권 | 컬쳐 브레인 | 5,800엔 |
| PS | 4/예정 | 월드 매치 골프 | 줌-X | 5,800엔 |
| PS | 4/예정 | 쇼크 웨이브 | 일렉트로닉 아츠 | 5,800엔 |
| SS | 4/예정 | 소닉 윙스 스페셜 | 미디어퀘스트 | 미 정 |
| 닌텐도 64 | 4/21 | 슈퍼 마리오 64 | 닌텐도 | 9,800엔 |

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| NEO GEO | 4/예정 | 초철 브리킹거 | 자웅스 | 미 정 |
| NEOGEO CD | 4/예정 | 신황권 | 자웅스 | 미 정 |
| GB | 4/예정 | 열투 투신전 | 타카라 | 4,500엔 |

## 발매 미정 소프트

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| SFC | | 슈퍼 봄버맨4 | 허드슨 | 미 정 |
| | | 피노키오 | 캡콤 | 미 정 |
| | | 공상과학세계 걸리버 보이 | 반다이 | 미 정 |
| | | 비룡의 권 프로 | 컬쳐 브레인 | 미 정 |
| | | 토이 스토리 | 캡콤 | 미 정 |
| | | 아라비안 나이트 | 타카라 | 9,980엔 |
| | | 슈퍼 패미스타5 | 남코 | 미 정 |
| | | 포카혼타스 | 캡콤 | 미 정 |
| | | 다크 하프 | 에닉스 | 미 정 |
| | | 마법진 구루구루2 | 에닉스 | 미 정 |
| PS | | 삼국지영걸전 | 코에이 | 8,800엔 |
| | | 노엘 | 파이오니아LDC | 미 정 |
| | | 졸업 -크로스 월드- | 하티 로빈 | 미 정 |
| | | 노부나가의 야망 | 코에이 | 9,800엔 |
| | | 드래곤 볼Z | 반다이 | 미 정 |
| | | X-MEN | 캡콤 | 미 정 |
| | | 3D 베이스 볼 | BMG | 미 정 |
| | | 슈퍼 레이서 | 비디 | 미 정 |
| | | 화이팅 고에몽 | 코나미 | 5,800엔 |
| | | 갤럭시 화이트 유니버설 워리어즈 선 | 소프트 | 5,800엔 |
| | | 스내쳐 | 코나미 | 5,800엔 |
| | | 트렌스포트 타이쿤 | 이토츠 | 미 정 |
| | | 아루남의 날개 | 라이트 스탭 | 미 정 |
| | | 신건전설 | 동북신사 | 미 정 |
| | | 바이오 하자드 | 캡콤 | 미 정 |
| | | 레이 트레이서 | 타이토 | 5,800엔 |
| | | 악마성 드라큐라X | 코나미 | 미 정 |
| | | 트윈비 미라클 | 코나미 | 미 정 |
| | | 몬스터 팜 | 테크모 | 미 정 |
| | | 두근두근 메모리얼 | 코나미 | 미 정 |
| | | 뱀파이어 | 캡콤 | 미 정 |
| | | 천지무용 | 엑싱 엔터테인먼트 | 미 정 |
| | | 타워 | 오픈북 | 6,800엔 |
| | | 아크 더 레드2 | 소니 | 미 정 |
| | | 심시티 2000 | 아트딩크 | 미 정 |
| | | 삼국지 영걸전 | 코에이 | 미 정 |
| | | 천지를 먹다Ⅱ -적벽 대전- | 캡콤 | 미 정 |
| | | 돔 | 소프트뱅크 | 미 정 |
| SS | | 에어즈 어드벤처 | 게임 스튜디오 | 미 정 |
| | | 빅토리 골 '96 | 세가 | 미 정 |
| | | 스내쳐 | 코나미 | 5,800엔 |
| | | 엔젤 파라다이스 | 세미 | 미 정 |
| | | 다크 세이버 | 클라이맥스 | 미 정 |
| | | 두근두근 메모리얼 | 코나미 | 미 정 |
| | ★ | 사크라 대전 | 세가 | 미 정 |
| | | 3X3 아이즈 흡정공주 | 일본 크리에이트 | 미 정 |
| | | 티즈 | 제네럴 엔터테인먼트 | 미 정 |
| | | 탄생S -데뷔- | NEC인터채널 | 6,800엔 |
| | | 삼국지 천지를 먹다 -적벽대전 | 캡콤 | 미 정 |
| | | 3D 베이스 볼 | BMG | 미 정 |
| | | 전뇌전기 버철 온 | 세가 | 미 정 |
| | | 천외마경 외전 제4의 묵시록 | 허드슨 | 미 정 |

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| SS | ★ | 화이팅 바이퍼즈 | 세가 | 미 정 |
| | | 졸업S | NEC인터채널 | 미 정 |
| | | 동급생 -if- | NEC인터채널 | 6,800엔 |
| | | 아랑전설3 | SNK | 미 정 |
| | | 루팡3세 마스터 화일 | 미즈키 | 5,800엔 |
| | | 그라디우스 디럭스 팩 | 코나미 | 미 정 |
| MD | | 마도 이야기1 | 컴파일 | 7,800엔 |
| GB | | 떠돌이 시렌GB | 춘소프트 | 미 정 |
| | | 열투 더 킹 오브 화이터즈 | 타카라 | 4,500엔 |
| PC 엔진 | | GO! GO! 버디 찬스 | NEC홈일렉트로닉스 | 미 정 |
| | | 몬스터 메이커 | NEC애비뉴 | 8,800엔 |
| | | DE.JA | NEC애비뉴 | 미 정 |
| | | 스팀 하트 | T.G.L | 미 정 |
| | | J리그 파워 스타디움 | 허드슨 | 미 정 |
| | | 뿌요뿌요2 | NEC인터채널 | 미 정 |
| NEO GEO | | 골! 골! 골! | 비스코 | 미 정 |
| | | 네오 Mr.DO | 비스코 | 미 정 |
| | | 오버 톱 | ADK | 미 정 |
| NEO GEO CD | | 네오 Mr.DO | 비스코 | 미 정 |
| | | 오버 톱 | ADK | 미 정 |
| | | 진설 사무라이 스피리츠 | SNK | 미 정 |
| | | 골! 골! 골! | 비스코 | 미 정 |

■SFC : 슈퍼컴보이 ■MD : 슈퍼 알라딘보이 ■GB : 미니컴보이
■NEOGEO : 네오지오 ■PS : 플레이스테이션 ■SS : 새턴

## 게임챔프 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 갯수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

※게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적 전화:02-714-7942

| 서울지역 | | 일산 대일총판 | 0344-977-4428 | 울산 중앙 | 0522-73-7220 |
|---|---|---|---|---|---|
| 강남 영동사 | 554-3784 | 여수 남강서적 | 02-974-0485 | 진주 생터 | 0591-55-3991 |
| 강동 도서 | 471-2044 | 안산 문일서적 | 0345-82-2572 | 충무 동아일보 | 0557-43-5785 |
| 구로 대명사 | 802-7199 | 안양 성심사 | 0343-85-2984 | 충북 지역 | |
| 도봉 생터사 | 983-3900 | 의정부 회룡도서 | 0351-876-6304 | 제천 경북 | 0443-2-3816 |
| 동대문 지산 | 245-3686 | 평택 경기문고 | 0333-53-0524 | 청주 생터서적 | 0431-55-0264 |
| 용산 미포 진명사 | 712-5824 | 부산 지역 | | 충주 문학사 | 0441-847-2819 |
| 서초 금비 | 522-4765 | 김해 북부사 | 051-895-4841 | 충남 지역 | |
| 송파 강화사 | 416-5101 | 부산(남구)조선 | 051-756-2727 | 논산 백제도서 | 0461-32-3156 |
| 중구 수송사 | 272-0803 | 부산(북구)화목 | 051-865-0150 | 대전 청림사 | 042-632-6799 |
| 성동 성지사 | 457-2891 | 부산(서구)진흥 | 051-466-9386 | 천안 화성서적 | 0417-551-3073 |
| 신진컴퓨터서적 | 714-7942 | 부산 현대사 | 051-467-6011 | 강원 지역 | |
| 영등포 지성사 | 847-6702 | 경북 지역 | | 강릉 영동서적 | 0371-645-3361 |
| 동작 영우사 | 816-1788 | 경주 동화서적 | 0561-772-4108 | 삼척 영동사 | 0397-72-4959 |
| 은평 서대문 해전사 | 357-6045 | 구미 청운서점 | 0546-461-7824 | 속초 동아 | 0392-32-1555 |
| 종로 한일 | 737-3491 | 김천 꽃동산 | 0547-434-5897 | 원주 남부서적 | 0371-42-8424 |
| 강서 영민도서 | 697-7995 | 대구(동구)영남도서 | 053-423-9193 | 춘천 경북서점 | 0361-241-2015 |
| 관악구 관악사 | 823-5121 | 대구(서구)제일도서 | 053-421-6958 | 전남 지역 | |
| 경기 지역 | | 상주 제일 | 0582-535-2377 | 광주(서구)호남 | 062-227-3436 |
| 인천 영풍사 | 032-884-0801 | 안동 중로 | 0571-53-7575 | 순천 일광서점 | 0661-52-4414 |
| 인천 중앙도서 | 032-527-9350 | 영주 대한 | 0572-32-6597 | 여수 대광서적 | 0662-62-2111 |
| 부천 하나 | 032-663-6467 | 점촌 동명 | 0581-555-4672 | 전북·제주 지역 | |
| 성남 한성도서 | 0342-706-0234 | 포항 예지서점 | 0562-73-4970 | 이리 대동서적 | 0653-52-3334 |
| 수원 대교서적 | 0331-253-6351 | 경남 지역 | | 전주 세림 | 0652-82-9884 |
| 광명 광명사 | 02-809-4594 | 마산 태영사 | 0551-44-7428 | 제주 광장서점 | 064-33-7030 |

게임 환타지아

# 700-9596

# 「시티헌터」

## 「엑스 와이 제트」 위험한 칵테일

#1 도심의 한가운데....
수많은 사람의 물결이 각자의 목적지를 향해 바쁜 발걸음을 옮기고 있다.
흰색의 BMW가 조용히 길가로 다가온다.
#2 언니와 점심 약속을 한 명진이를 발견하고는 BMW는 서서히 속도를 줄인다.
차안이 조금도 보이지 않을 정도로 짙은 썬팅을 한 차창문이 스르륵 열리고
흰옷의 정장을 입은 한 사나이가 길을 물어 온다.

"미안합니다만 명동으로 가는 길을 가르쳐 주시겠읍니까?"

#3 약간은 기분나쁜 인상을 한 사나이의 질문에 기분이 내키지는 않았지만...
명진은 친절히 길을 안내해 준다.

"아, 명동이요!!! 이 길로 곧 바로 가다가 오른 쪽으로 돌아서 계속..."

#4 그러나 차안에 남자는 명진이가 가리키는 방향은
쳐다보지도 않은 채 의미심장한 미소를 띄우고 있다....

과연 이 두 자매의 운명은 어떻게 될 것인가?
그리고 이 사나이가 웃음짓는 이유는? ...

다음 이야기를 **700-9596** 에서 들으실 수 있습니다.

30초/50원 불건전 정보 신고: 080-023-0113

감동의 시작

고객의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.

한발 앞선 멀티미디어 기술 — 하이미디어

Play the Future today

# 드디어 나도 3DO 얼라이브의 주인공!

GoldStar

12월 20일 출시예정

◀GDO-203
₩299,000

## 20만원대 32비트 게임기— 3DO 얼라이브 II

나도 이제 환상의 32비트 게임을 즐긴다! 비결이 뭐냐구?

하하, 나는 정보가 빨랐거든. 알고보니까 재미는 똑같은데

다른건 비싸고, 3DO 얼라이브 I 는 겨우 반값이지 않겠어?

그래서 엄마에게 말씀 드렸더니, "우리 아들 똑똑하네!" 하고

기분좋게 웃으면서 사주시더라구. 내 친구들도 요것만 알면 될텐데…

LG 3DO「얼라이브 II」는 20만원대니까,

엄마 부담이 반으로 줄어든다는 사실을…

GoldStar 3DO 얼라이브 II

■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.

LG전자

「LG 3DO 얼라이브」는 재미있는 타이틀이 많아서 더 신나요.

■ 슈퍼스트리트 파이터 II 터보(액션)
■ 지구공습 2019(슈팅)
■ 렉스(액션)
■ 슬램 앤잼(스포츠)
■ 니드포 스피드(레이싱)
■ 피파축구(스포츠)
■ 스타 블레이드(슈팅)
■ 혹성질주(레이싱)
■ 토탈 이클립스(슈팅)
■ 아기공룡 골디(교육)
■ 와일드 레이스(레이싱)
■ 슈퍼윙커맨더(시뮬레이션)

신작타이틀

■ 출시예정작(96년 3월)
● 극초우권(대전액션)
● 아마게돈(슈팅)
● 배틀블루스(어드벤처)

■ 데드리스 인카운터(인터랙티브무비)
■ 퍼즐 게임(교육)
■ 슈트랄(어드벤처)
■ 미스트(어드벤처)
■ 아이스 브레이커(슈팅)
■ 블레이드 포스(슈팅)
■ 캡틴 쿼저(액션)